平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1994 8月号 AUGUST

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! メガドライブ

540 YEN

1994年8月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻8号通巻116号

THE SCENE OF J.LEAGUE SPECIAL
Jリーグプロストライカー2

BEメガ特別企画
レーザーアクティブ工場見学ツアーメンバー大募集!

メガロープレプロジェクト
特集第2弾!
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
サージングオーラ
ストーリー・オブ・トア

AM2研EXPRESS
ここまできたセガサターン版「バーチャファイター」!

特報!
ロックマン メガワールド
サムライスピリッツ
ソウルスター
バトル コープス
キャプテン翼
魔導物語I

MEGA-CD PRESS
シャドー・オブ・ザ・ビースト2
LUNAR -ETERNAL BLUE-

綴じ込み付録SPECIAL
シャイニング・フォースCD

超新作from USA
エコー・ザ・ドルフィン2
ジュラシック・パーク
トムキャット・アレイ
ダブルスイッチ
プライズファイター

特集
緊急追跡!
セガサターン&スーパー32X

ダイナマイト ヘッディー
スーパーストリートファイターII
ラングリッサーII
魂斗羅 ザ・ハードコア

セガ次世代ゲームマシンの最新情報を満載!
スーパー32X、6タイトル画面写真初公開!

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

宿敵(ライバル)対決 第二幕

オトボケ顔でも敵役
マルヤマ

ヘッディーは、頭のとれたオンボロ人形。でも、平和を乱すダークデーモン軍の悪さにはだまっちゃいられない正義のヒーローなのだ。ど派手なアクションをさらに面白くするお助けキャラトリオや、ヘンテコなボス"マルヤマ"も出現。あの「ガンスターヒーローズ」を制作したトレジャーが再び放つ、超過激ニューアクションゲームの登場だ!!

 TREASURE

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
ソニック3の付いた〈メガドライブ2プラス〉も発売中!

コンパクトになった16-BIT高性能マシン

メガドライブソフト 8月5日発売予定 6,800円

DYNAMITE HEADDY
ダイナマイトヘッディー

MD(メガドライブ)版とGG(ゲームギア)版同時発売!

●画面はハメコミ合成です

いつでもどこでもカラーが楽しいゲームギア

ゲームギアソフト 8月5日発売予定 3,800円

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

ダイナマイト ヘッディー

DYNAMITE HEADDY

GAME GEAR
ゲームギア

頭を飛ばして突き進め！
ヘッドバットのニューヒーロー!!

永遠の

アタマとれてても主役
ヘッディー

セガWキャンペーン実施中！

ゲームギア プラス1キャンペーン

'94年7月1日から7月31日の期間中に、ゲームギアプラス1の中にある取扱い説明書のSEGAマークを官製ハガキまたは店頭の応募専用ハガキに貼って、住所・氏名・年令を記入して、下記住所に送るとかわいい「ソニック&テイルストランシーバーセット」が、抽選で1,000名様に当たるよ！

応募先：〒103-91 東京日本橋郵便局私書箱292号（SW）
ゲームギア プラス1キャンペーン係

締　切：1994年7月31日（当日消印有効）

メガワールド アップ グレードキャンペーン

メガドライブ2または、メガ-CD2の商品に入っている、取扱い説明書のSEGAマーク1点か、7月1日から9月30日の期間中に発売される、キャンペーン対象ソフトの取扱い説明書にある三角応募券を二枚、官製ハガキまたは店頭の応募専用ハガキに貼って住所・氏名・年令を明記の上、下記住所に送ると抽選で1,000名様を、メガドライブのアップグレードブースター"スーパー32X"（今秋発売予定）のモニター会員に!!さらに抽選にもれた方の中から、2,000名様にメガラック（ゲーム機専用ラック）が当たります!!

応募先：〒103-91 東京日本橋郵便局私書箱292号（SW） メガワールド アップ グレード キャンペーン係

締　切：1994年9月30日（当日消印有効）

WELCOMETOTHENEXTLEVEL

アクション

シミュレーション

ロープレ

凄さ新鮮!!

敵に向かって走れ無敵のボルテッカー！

PULSEMAN™
パルスマン

人間と人工生命体の間に誕生した
エレクトリックヒーロー"パルスマン"。
強力な放電アクションで、
悪の組織の野望を砕け。

メガドライブ専用　アクションゲーム
7月22日発売予定　7,800円セガWキャンペーン対象ソフト

地球の未来を描くSF戦闘シミュレーション！

THE HYBRIDFRONT
ハイブリッド・フロント

荒廃した地球の復興を請け負う「運び屋」集団に、
突然謎の勢力が襲いかかる。
砂漠地帯から広大な宇宙空間まで
戦いは激しく続く。

メガドライブ専用　シミュレーションゲーム
7月22日発売予定　8,800円セガWキャンペーン対象ソフト

ロープレの名作ついにメガドライブに登場！

英雄伝説
The Legend Of Heroes

ドラゴンスレイヤー英雄伝説

メガドライブ専用　ロープレゲーム
8月発売予定　8,800円 セガWキャンペーン対象ソフト

Falcom

ロープレ新世界へ
メガ ロープレ・プロジェクト 第3弾
メガ ロープレ・プロジェクト 発足記念限定プレミアムグッズ プレゼント

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

© SEGA　〒144 東京都大田区羽田1-2-12　お客様相談センター　フリーダイヤル 0120-012235　受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）

※表示価格は、消費税抜の標準小売価格です。

ロープレ新世界へ。
Mega ロープレ Project

7月22日発売
7,800円

MEGA CD

壮大なる英雄列伝

遂にMEGA-CDで展開。

シリーズ集大成といえる物語が、ここに完成。
システム、シナリオ、演出などがさらにパワーアップされ、堂々のMEGA-CD登場だ!!
より戦略性を高めたタクティカルバトル。迫力と爽快感を徹底的に追求した戦闘ビジュアル。
進化したロープレの方向性を示す"シャイニング・フォースCD"に期待してほしい。

セガWキャンペーン対象ソフト

SHINING FORCE CD

MEGA-CDソフト
シャイニング・フォースCD

ダバビクシーに 27ポイントの
ダメージをあたえた

ヘルソルジャーに 14ポイントの
ダメージをあたえた

角川書店・角川スニーカー文庫より
「シャイニング・フォース 神竜の血脈」
好評発売中!!

メガロープレ・プロジェクト
発足記念 限定
プレミアムグッズプレゼント!

シャイニング・フォースCDを買うと、その場で新創世記ラグナセンティとシャイニング・フォースCDのキャラクターピンバッヂが先着でもらえる。 しかも、今後予定されるメガロープレ・プロジェクトのソフト発売日ごとにキャラクターピンバッヂを、全7タイトル分用意しているのでお楽しみに!

コンパクトになった
16-BIT高性能マシン

MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
ソニック3の付いた
〈メガドライブ2プラス1〉も発売中!

メガドライブのニューハイパー
アタッチメント

※MEGA-CD2のシステムには、別売のメガドライブ2かメガドライブが必要です。

MEGA-CD 2
メガ-CD2
好評発売中 29,800円

6Bコードレス・
パッド搭載
一体型ゲームマシン

Victor JVC
日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

ビクター
WONDERMEGA
RG-M2
好評発売中 59,800円

KONAMI

昨年、鮮烈デビューを飾ったあのスパークスターがさらに
パワーアップして帰ってきた。前作をしのぐスリルとスピードが
キミの鼓動をも加速させる。手にいれた平和も束の間、
新たな敵の出現に再びスパークスターの死闘の旅が始まる。
スパークスターよ、その剣で平和の光りを取り戻せ。
——今、第2章の幕が上がる。

スーファミ版も登場!

スパークスター
SPARKSTER™

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコンソフト
9月発売予定 予価9,800円(税別)

北海道 札幌011(241)4900 北陸 新潟025(229)1141 九州 福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444
東北 秋田0188(24)7000 四国 松山0899(33)3399 志布志0994(72)0606 鹿児島0994(44)3977

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)10:30~17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

KONAMI

メッタ撃ち!

本能に火がつく、サイバーパンクアクション登場。

驚異の戦闘能力を誇る4人の精鋭たち。あの"魂斗羅部隊"がメガドラ版に待望の出撃だ。今回の任務は、街を襲う凶悪ハイテクロボを鎮圧し、その背後の巨悪な組織を叩き潰すこと。マルチエンディング採用でストーリーは闘い方次第。連射・速射のメッタ撃ちの興奮が、キミの本能に火をつける。銃声響く怒濤のハードアクション。―――任務の完遂を祈る。

1P 2P SHOT PRESS START

※画面は開発中のものです。

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

コナミ株式会社

本　　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

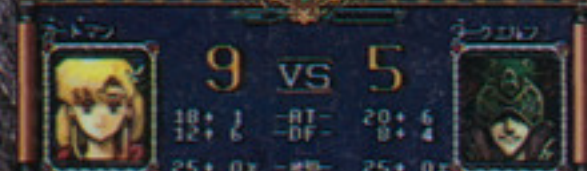
コナミの最新情報は 週刊テレホンサービス
関東 東京03(3436)2277
関西 大阪06(456)4578

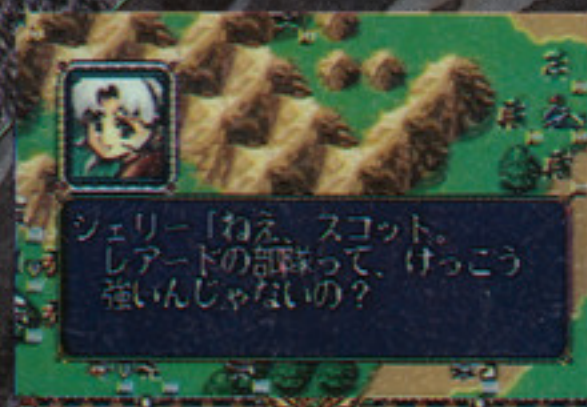
MEGA DRIVE

この商品は株式会社セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

闇の剣が、黒い光を放ちだした……

前作から数百年後。
バルディア王国はすでになく、
無限の力を与えると謳われていた聖剣
ラングリッサーもすでに伝説の剣となっていた頃、
レイガルド帝国は大陸各地に侵攻を始めていた。
闇の剣アルハザードを手に入れた帝国は、
その封印された真の力を解放し、
大陸統一という大いなる野望を果たそうとしていたのだ……

▲魔法メテオは、巨大な隕石を落とし敵を撃滅させる。

▲大きくなったキャラクター同士の戦いは、興奮のアニメーションで展開!

シェリー「ねえ、スコット。
レアードの部隊って、けっこう
強いんじゃないの?

▲経験値をためてキャラクターを成長させるRPG要素。ビジュアルシーンやキャラクター同士の会話がストーリーを深く演出。

●前作の4メガから16メガへパワーアップ

炸裂16メガパワー

- ビジュアル効果アップ
- アイテム、前作9種類から35種類に増加
- 魔法、前作9種類から22種類以上に増加
- 敵味方を合わせたクラスは90以上
- 操作できる指揮官も豊富に
- 召喚魔法システム採用
- 演出的要素をもつイベント増加
- 思考ルーチン高速化
- マルチエンディングシステム採用

ラングリッサーII

メガドライブ用ソフト 16メガ シミュレーションRPG バッテリーバックアップつき

8月発売予定 予価9,800円(税別)

●キャラクターデザイン
うるし原智志氏

MASAYA メサイヤ NCS 日本コンピュータシステム株式会社

お問い合わせは
〒163-04 東京都新宿区西新宿2-1-1 新宿三井ビル29階 TEL.03-3346-7411(代表)

PIV スーパーリアル麻雀

アーケード版 ✚プラス スーパーファミコン版

原画&設定資料集

●(株)セタ/監修
●田中 良 /画

A3描き下ろしポスターつき

KAORI

YOU

MANA

ファン待望!! 初の公式ブック登場

アニメを見るかのような滑らかなグラフィックでそれまでの単なる麻雀ゲームの常識を打ち破った「スーパーリアル麻雀」シリーズ。PⅡではじめてかわいい美少女キャラが登場して以来、現時点での最新作PⅣまで、常にトップの人気を集めてきた。本書はそのPⅣの魅力を全部公開するはじめての公式設定資料集だ。アニメーターとして活躍中で、シリーズすべてのキャラクターデザインおよび原画を担当してきた田中良氏の血と汗と努力が結集した原画の数々と描き下ろしイラストをとくとご覧ください。

定価2,000円

好評発売中!!

SOFT BANK ■定価は税込　■お求め・ご予約はお近くの書店で

ソフトバンク株式会社／出版事業部　販売局：TEL.03-5642-8101

Mega Drive Cartridge　メガドライブ専用

MEGA DRIVE

美少女戦士セーラームーン

もっとキュートに、もっと激しく、
メガドライブで華麗なる変身!!

さあみんな、私たちといっしょに力の限り闘いましょ!!

敵キャラだって、どど〜んとグレードアップ!
油断大敵よ!

もっちろん、TVアニメでおなじみの声優さんたちもバトルボイスで大活躍!

格闘アクションゲーム
16M ¥8,800(予)(税別)

7月8日発売予定!!

好きなレベルが選べるから、ビギナーもエキスパートも思いっきり闘ってね♥

コマンド入力の必殺技は、それぞれ3つに増えたのよ!
どんな技が加わったのかは、ナイショ♥

多彩なアクション、そして迫力満点の必殺技、華麗なビジュアルでとことん魅せますっ!

- 5人のセーラー戦士の中から自由にセレクト!
- アクション多彩、必殺技や変身デモもバッチリ!!
- おしゃべりはTVアニメの声優起用!

1 PLAYERS

株式会社マーバ ma-ba
東京都台東区駒形1-4-8〒111

BEEP! メガドライブ
1994 8月号 AUGUST

CONTENTS

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA ゲームソフト売上げ TOP15

MEGA DRIVE MEGA-CD GAME GEAR

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE//

「ソニック3」が出たとはいえ、新作ラッシュはやや中休みだった今月の売り上げランキング。「ロードス島戦記」の予想以上の伸びと、GGソフトの好調さが目立つけど、メガドラソフトにももっと頑張ってほしいところだね。来月は話題作満載？

1位 NEW SOFT ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
セガ／'94年5月27日発売／5,800円／ACT／16M+B・6

4568 POINTS

16メガで低価格の登場が話題を呼んだ「3」。今月発表の「ソニック＆ナックルズ」も面白そう？

2位 NEW SOFT ロードス島戦記〜英雄戦争〜
セガ／'94年5月20日発売／7,800円／RPG／CD

2107 POINTS

原作の人気と、久々のRPG作品の相乗効果か、各店で売り上げ好調。続編はどうなるかな？

3位 NEW SOFT 魔導物語Ⅱ〜アルル16歳〜
セガ／'94年5月20日発売／5,500円／RPG／4M+B・4

1827 POINTS

システムはほぼ前作と同ながら、手堅い人気をキープした良作。大きくなったアルルはどう？

4位 前回3位 FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY
セガ／'94年4月23日発売／7,800円／RAC／CD

1304 POINTS

F1マニアなら必携の1本。レース部分が、もう一息？

5位 前回2位 バーチャレーシング
セガ／'94年3月18日発売／9,800円／RAC／16M

1146 POINTS

このスピード感はまさに絶品。上位機種版も期待だね。

6位 NEW SOFT アウトランナーズ
セガ／'94年5月13日発売／7,800円／RAC／16M

1060 POINTS

ちょっと寂しいデキが残念。もう少し値下がりを待つ？

7位 前回― 魔導物語Ⅰ〜3つの魔導球〜
セガ／'93年12月3日発売／5,500円／RPG／4M+B・4

690 POINTS

新作の「魔導Ⅱ」とセットで買う人も。お手軽さが◎。

8位 NEW SOFT タントアール
セガ／'94年4月22日発売／3,800円／ETC／4M

599 POINTS

まさにハンディ機向けのゲーム。見やすさも悪くない？

9位 前回4位 うる星やつら ディア マイ フレンズ
ゲーム アーツ／'94年4月15日発売／7,800円／ADV／CD

590 POINTS

シナリオもいいデキの1本。隠しキャラも楽しめるぞ。

10位 前回7位 ソニックドリフト
セガ／'94年3月18日発売／4,800円／RAC／4M+B・1

586 POINTS

定番的な人気を確保。キャラの増えた続編もほしいね。

順位	前回	タイトル	ポイント
11位	前回13位	ぷよぷよ セガ／'92年12月18日発売／4,800円／PUZ／4M	527 POINTS
12位	NEW SOFT	ワールドダービー CRI／'94年5月27日発売／4,980円／SLG／4M+B・1	479 POINTS
13位	前回1位	ドラゴンボールZ　武勇烈伝 バンダイ／'94年4月1日発売／8,800円／ACT／16M	473 POINTS
14位	前回15位	ぷよぷよ セガ／'93年3月18日発売／3,500円／PUZ／2M(GG)	431 POINTS
15位	前回10位	ベア・ナックルⅢ セガ／'94年3月18日発売／7,800円／ACT／24M	342 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は5月1日〜5月31日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOP DATA ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU//

ちょっと気は早いけど、9月21日から開催のAMショーに向けて、各社ともまたまた話題の新作を用意している模様だぞ。セガもAM2研Expressで話題の新作をはじめ、今度は3研からもスゴイものが出そうなのだ。今から秋が待ち遠しいね。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	デイトナUSA	セガ
2	3	リッジレーサー	ナムコ
3	2	バーチャファイター	セガ
4	5	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン
5	―	スター・ウォーズ	セガ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

3　バーチャファイター

最近は女の子の客も目立つこの作品。年末のⅡもスゴイぞ。

CHECK GAME!

5　スター・ウォーズ

こちらはAM3研の最新作。32Xでも出るから要チェック。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

ARCADE GAME / PC GAME / OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

ちょっと報告が遅れちゃったけど、おもちゃショーでは飛び込みでメガドラ版「サムライスピリッツ」なんかが発表されて、みんなも驚いたんじゃないかな。今月はこの他「魔導物語Ⅰ」や「キャプテン翼」も登場して大賑(おおにぎ)わいだね。今後も楽しみ？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バーチャファイター	セガ VG	98
2	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	82
3	7	魔導物語シリーズ	コンパイル パソコン他	52
4	4	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン VG	49
5	6	スタークルーザーⅡ	アルシスソフト パソコン	38
6	14	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	37
7	9	餓狼伝説SPECIAL	SNK NEO・GEO	35
8	5	龍虎の拳2	SNK NEO・GEO	34
9	10	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	31
10	—	極上パロディウス	コナミ VG	28
11	12	天地を喰らうⅡ	カプコン VG	27
12	8	ソニックドリフト	セガ ゲームギア	24
13	—	スナッチャー	コナミ パソコン他	23
14	16	キャプテンコマンドー	カプコン VG	22
15	—	デイトナUSA	セガ VG	21
16	—	レイフォース	タイトー VG	20
17	15	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	19
18	19	プリンセスメーカーⅡ	ガイナックス パソコン	18
19	—	ワールドヒーローズ2・JET	ADK NEO・GEO	16
20	—	ファイターズヒストリーダイナマイト	データイースト NEO・GEO	15

祝 サムライスピリッツ

キャラの大きさがうれしい移植。天草も使えてお得だぞ？

祝 キャプテン翼

ファミコン版とシステムは同じ。CDだから声も入るぞ。

※画面は開発中のものです。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP15

COME ON! NEW MD CD SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月の発売ラッシュで、今月は少々話題作が減ってしまった気がするけど、今回大紹介しているスーパー32Xの新作も今後はたくさん出てきそうだから、心配ないかな。盛り上がりを見せてるサターンの勢いともども、当分セガから目が離せないぞ！

1位 (前回1位) LUNAR ETERNAL BLUE

ゲーム アーツ／発売日未定／未定／RPG／CD

345 POINTS

開発も着々と進行中!!
徐々に明らかになっていく設定に、期待のほうは高まるばかり。開発も着々と進んでいるから、もう少し待つべし？

2位 (前回2位) シャイニング・フォースCD

セガ／7月22日発売／7,800円／RPG／CD

335 POINTS

細かい改良もバッチリ！
いよいよ今月発売される期待の1作。隠された3つめのシナリオも気になるけど、細かいシステムの改良も見逃せないぞ。

3位 (前回5位) ラングリッサーⅡ

メサイヤ／8月上旬発売／9,800円／SLG／16M+B・4

208 POINTS

うるし原キャラが大活躍！
根強い人気の「ラングリッサー」の続編も、いよいよ発売間近に。キャラの魅力もまたまた上がっているから期待大だ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	—	Jリーグプロストライカー2	セガ／7月15日	138
5	6	パノラマコットン	サンソフト／8月10日	120
6	7	スター・ウォーズ レベル・アサルト	ビクターエンタテインメント／8月5日	86
7	—	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	セガ／9月16日	80
8	8	ダイナマイト ヘッディー	セガ／8月5日	64
9	10	ハイブリッド・フロント	セガ／7月22日	63
10	9	サージングオーラ	セガ／発売日未定	62
11	14	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	セガ／発売日未定	56
12	—	イース・マスクオブザサン(YsⅣ)	セガ／発売日未定	53
13	—	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	セガ／発売日未定	48
14	—	スーパー大戦略Ⅲ(仮)	セガ／発売日未定	45
15	15	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	34

CHECK!

4 Jリーグプロストライカー2

人気シリーズがさらにリアルなって登場。完成度も高いぞ。

8 ダイナマイト ヘッディー

トレジャー最新作もついに発売。やればわかる面白さが◎。

※上のデータのポイントは6月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

新作ソフトお買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

MEGA DRIVE / MEGA CD / GAME GEAR ゲームギア

発売予定ソフト(7月8日〜8月7日)

VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G G SOFT

BEMEGADOGRAC

➡発売予定ソフト

今月は夏休み直前ということで、注目のソフトもたくさん発売されるのがうれしいね。前月号でギリギリ間に合わなかった「スーパーストⅡ」は、すでに発売中だけど、今月はじっくり評価させてもらってるぞ。ジャンルも豊富だから、みんなもじっくり選んでね。

このコーナーの見方

このコーナーでは、発売予定のソフトを10段階で評価しています。及第点は7点ぐらいを目安にしており、4人の審査員の平均オッズが高いほど、総合評価は高いことになります。なお、テストプレイには、80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですが、P.23からの読者評価コーナー「BEメガ読者レース」を併用すれば、より効果的にソフト購入ができると思います。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
VIC…バーチャルシネマ
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

1枠 発売中(6月25日発売) スーパーストリートファイターⅡ

DATA
●カプコン●10,900円●ACT
●40M(MD)●無限コンティニュー制
●8人まで対戦プレイあり●6B対応

空前の40メガバトル！

格闘ゲームの定番「ストⅡ」シリーズに「スーパー」が登場。新キャラ4名の他、スピード調節や、各種ゲームモードを搭載。

難易度：難　平均オッズ：7.5

2枠 7月15日発売 Jリーグプロストライカー2

DATA
●セガ●7,800円●SPT
●16M(MD)●バックアップ(1コ)
●4人までプレイ可能●タップ対応

リアルさをさらに追求

好評だったシリーズが容量も倍になって新登場。'94年の最新データをもとに、全12チームを再現。インスタントリプレイつき。

難易度：普　平均オッズ：6.75

REVIEWERS

Game Beginner Girl 青山ようこ

いろんな人から、次世代機は何を買うべきか聞かれるんだけど私自身が迷ってるから何とも言えないんですよね〜。でもサターンはバーチャファイターの出来がイイので決まりかな？　後はお金次第…。

スーパーストリートファイターⅡ：8
移植度自体はなかなかのレベル。この操作感には、アーケード版をやり込んでいる人でも納得できるんじゃないかな？　特に技がとても出しやすい(気がする)ので、初心者にもオススメ。4人の新キャラも個性的だし、多彩なモードもうれしいです。打撃音も重みがあって爽快よ。

Jリーグプロストライカー2：7
やってると各チームの声援コールがいきなり入ったりして、試合場にいるようなリアルさがありますね。上下にキャラが動くタイプなので少々慣れが必要だけど、データが新しく、ジェフの城なんかもちゃんといるのはチェックもの(笑)。でも全体の動きがもう少し見やすければな。

Foreign Game User OLI-X光治

友達のBBSでCDを作るっていうので、それに参加しました。2枚組、トータル2時間以上という大作なんで、興味のある人は聞いてね。全体的にエレクトリック色強し。次号のココで通販のお知らせをします。

スーパーストリートファイターⅡ：7
うーん、全体的な雰囲気としては、前作とほとんど同じで新鮮味はない感じ。声のガラガラもあいかわらずなので(キャラによっては似てる気もするが…)、やっぱガマンするしかないみたい。さすがにアーケード版よりアニメパターンは少ないけど、移植としてはいいほうかな？

Jリーグプロストライカー2：7
前作よりはキャラクターの動き、リアルさという点でかなり良くなっている。リアルさではEAの「FIFA」には一歩及ばないけど、Jリーグで実名という強い味方がある分、盛り上がることは確か。しかしSFCの「エキサイトステージ」を超えるサッカーは、まだ出そうにないなあ。

Game Mania Group ハイローラーズ

ども、先月お休みをいただいたロンドンです(べるのちゃん、サンキュ♡)。今月の渋谷元帥は、某社で究極の「バーチャファイター」本制作によりお休み。てなワケで今回は作山軍曹とのタッグだぜ〜。

スーパーストリートファイターⅡ：8
見ためのグラフィックやゲーム性は、よく頑張って移植してある。対COM戦のゲームバランスも、本物同様ちょっと納得いかない難しさ(ヘンに敵の反応がいい)なのが小憎らしい。ただし、今や「X」のほうが断然面白いだけに、本当に「スーパー」だけなのならツライかも……。(ロ)

Jリーグプロストライカー2：6
前作とくらべると、リアルになった分、操作がひっかかる感じだが、マークされると動きが鈍るのは小さな"斬新"だよな。でも、展開が直線的な攻撃＆防御になりがちで、戦略性に欠けるのは、もうひと工夫ほしいとこだ。メガドラじゃレベルは高いから、やっぱ押えか。(作)

General Game User ジャムおじさん

世間の話題はどんどん次世代機のほうにばかり向いてるけど、メガドラやメガCDにだって、まだまだ楽しみなソフトはあるのにね。6年目のハードにおける職人芸をじっくり見てあげたいな。

スーパーストリートファイターⅡ：7
もはや見慣れたシリーズのせいか、正直なところ期待はずれな気も。SFC版より8メガ多いとはいえ、細かいモードが若干多いとか、音声が少し多い程度の違いしかないし、注目の音も前作と同じレベルなのは非常に残念。移植度は水準以上だが、妙に安っぽいBGMや効果音も難。

Jリーグプロストライカー2：7
倍のパターンに増えたという選手の細かな動きや個人得点も記録できるなど、前作の長所をさらに改良してあって、雰囲気的にはかなりいいものがあるね。操作感に対する好みも出そうだけど、とりあえず水準以上のデキなのは確か。現時点で最新のデータが入ってるのも強みだね。

3枠 7月22日発売
ハイブリッド・フロント

DATA
●セガ●8,800円●SLG
●16M(MD)●バックアップ(2コ)
●1人プレイのみ

シブいSF「大戦略」
名作「アドバンスド大戦略」に続くセガのオリジナル戦略シミュレーション。監修・野田昌宏、デザイン末弥純。全26面。

難易度 普
平均オッズ 6.75

ゲームのほうはバリバリのSLGなんだけど、キャラが個性的で、シナリオもなかなか面白いので、退屈してないでハマれますね。全体的に地味な印象があるけど、シブい音楽とシナリオ展開は、そのテの人でなくても楽しめます。主要キャラが死んでも、次には復活してるのも○？ **8**

サイバーな雰囲気、というよりは、マッドマックスの世界かな。マップもそれほど広くなく、ユニットも把握しやすいので、それほど身構えずに遊べるのは○。著名人の起用も有効だが、ゲーム自体は結局「ネクタリス」や「大戦略」タイプなので、今となっては古いかも。バランスは良好。 **6**

キャラがカッコイイよなぁ。さすが末弥純だ。ストーリーもガイキチ級に凝ってて、恐れ入るぜ。システムとか、ユニット性能表などの細かいとこもわかりやすいし、メカもマニアックでグゥ。シナリオも熱いが、小説風に表示されるつなぎのシナリオ画面は、もうひと工夫だな。(作) **6**

最近「大戦略」系のソフトって少ないけど、これはさしずめ人間くささの出てる「大戦略」って感じかな。「ラングリッサー」あたりと比べると派手さには欠けるが、バランスバッチリのシナリオ展開は結構熱くなれるぞ。戦略SLGにありがちなタルさがないのも○。味のある1本だ。 **7**

4枠 7月22日発売
パルスマン PULSEMAN

DATA
●セガ●7,800円●ACT
●16M(MD)●制限コンティニュー制
●1人プレイのみ

ゲームフリーク最新作
ゲームフリーク製作のニューヒーローアクション登場。コンピュータ世界と現実をまたにかけ、パルスマンが活躍する。全7面。

難易度 難
平均オッズ 6.5

キャラの細かな動きや凝った仕掛け、それにカラフルな画面使い……。メガドラにはあまりないタイプのアクションですね。見ためより難易度のほうはちょっと高めだけど、電気を操作する感覚がつかめれば結構楽しめます。「ソニック」とはまた違ったヒーロー登場かな？ **7**

ゲームフリーク製っちゅーことで、無難にまとまっている感じ。基本的に古いアクションだけど、これは狙っているんだろうからよし。音楽と絵も、狙ってる感じがするけど、もう一歩突っ込んでほしかったところ。最初は難しいけど、慣れればサクサク進めるようになる感覚は爽快で○。 **7**

画面の演出や絵柄は、アニメキャラ風でカッコイイが、全体としては大味なプレイになりがち。攻略のポイントとなる体当り攻撃(ボルテッカー)も、もう少しテンポがあれば良かった感じ。技術的なスゴさとかスピード感はあまりないが、味のある「ロックマン」ってノリがある。(ロ) **6**

コテコテしたパワーアップなどがないあたりは、いかにもゲームフリークらしい感じのゲームだけど、それゆえ古いと言えば古いタイプなのも確か。最初の3面が選べてクリアすると次も選べるのはいいが、死なないとわからない後半のバランスは難。音声は豊富だけど、もう少しクリアなら。 **6**

5枠 発売日未定
ズールのゆめぼうけん

DATA
●インフォコム●8,800円●ACT
●8M(MD)●制限コンティニュー制
●1人プレイのみ

協賛メーカーつきが斬新？
アミガなどで出ていた海外アクションの移植。宇宙の彼方N次元からやってきた拳法といたずら好きのズールが活躍。全18面。

難易度 超
平均オッズ 5.5

「これはソニックタイプだな」と思って、結構いい加減にプレイしてたら、じつはかなりムズいゲームなんですね。グラフィックはほんわかムードなんだけど、仕掛けも多いし手強い敵も結構いるし……。スピード感はあっても、爽快感を味わうにはかなり腕を上げないとダメかも。 **6**

もともとパソコン版で遊んだ時も、それほど楽しいとは思わなかったこのゲーム。移植に際しても、見えない場所に仕掛けられているワナや、バランスの悪さにほとんど変わりがないのはどうかと思うな。いきなり多くの国内機種に移植されるのも謎なら、不気味な主役も謎な感じ。 **5**

操作に関して言えば「ソニック」とはまた違ったスピーディーさと軽快さがある。これは慣れれば気持ち良いぜ。だが、ステージ構成や敵の配置がそれを阻止しているので、ムカチンな感じだ。広告が1社だけってのもサビシーが、このクレイジーなノリはマニア受けするかも。(作) **6**

海外ではチュッパチャプスが同梱されていたという異色の協賛メーカーつきソフトだけど、この独特のノリと世界観は日本じゃ味わえないものがあるね。でも、ゲームのほうは操作に慣性がついてて、2面あたりからもうお手上げな感じ。カラフルすぎて敵が判別しにくいのも難。 **5**

6枠 8月5日発売
ダイナマイト ヘッディー

DATA
●セガ●6,800円●ACT
●16M(MD)●制限コンティニュー制
●1人プレイのみ

頭を飛ばしてドカン
トレジャーが贈るオリジナルアクションゲーム。人形のヘッディーが10数種類の頭を変えつつ皇帝に立ち向かう。全9面＋α。

難易度 難
平均オッズ 7.75

これは、やってみないと面白さが伝わらないゲームのいい例ですね。雰囲気はシュールな「パロディウス」って感じ（かなぁ）。ブッ飛んでいて楽しいし、頭を飛ばして武器にするってのも笑えます。色モノとは言えないほどよくできてるのもグー。でも主人公が可愛くないのはなぁ……。 **9**

首が飛んでいくアクション、ということで「ベラボーマン（懐かしい）」を思い出した私だけど、全然違うゲームだった（当然）。けどバカバカしくて楽しい点では同じ。仕掛けもほどほどに派手だし、トレジャーお得意の多関節さんも多数登場する。でも、もうひと味ほしいのは私だけ？ **6**

シュールだよな、ゲーム全体の雰囲気が。でも、やはりトレジャー。今回も気がフレるほどの職人芸を見せてくれてるぜ。遊んでいて爽快感はあまりないが、覚えゲーの快感がある。それに、主要キャラの個性が立っているので、ハマリも深い。とれじゃあマンのためだけに買え。(作) **8**

動かして初めて面白さがわかるゲームって結構あるけど、この「ヘッディー」もそれだね。特に次々と湧き出るアイデアや見せ場は、同社の「ガンスター」の上をいくかも。後半面の難易度の高さは、低年齢層向けとは言いがたいけど、素直に世界に入れるのは◎。クリアな音声も必聴だよ。 **8**

7枠 9月16日発売
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説

DATA
●セガ●8,800円●RPG
●16M(MD)●バックアップ(3コ)
●1人プレイのみ

あの名作RPGが復活!
'89年に出たファルコムの名作RPGの移植。摂政アクダムの陰謀に立ち向かうため、若き王位継承者セリオス王子が戦う。

難易度 普　平均オッズ 6.0

パソコン版で遊んだのはずいぶん昔のような気がするけれど、音楽はカッコイイし、今プレイしても十分楽しめますね。とてもシンプルなRPGなんですが、最近は演出やシステムの凝りまくったものが多いので、やっぱり見劣りするかも。まだの人は「Ⅱ」ともども買ってもよし？ **7**

オリジナルのパソコン版も、新しいゲームではないけど、にしても古くさい。特に、見づらい文字フォント、カクカクする画面やありきたりの演出などを見るにつけ、時代の流れを感じずにはいられない。2年以上前にSFC版も出ているだけに、どうせならCDで出してほしかった。 **5**

画面レイアウトの変更により、パソコン版で感じたキャラクターのチマチマ感がなくなったところが○。ただし、プレイヤーの手間を省くために考え出された戦闘の自動化はいまだに賛否両論あると思う(このシステムだと感情移入度は低い)。古いがデキは水準以上だ。(ロ) **6**

もともと古いソフトだし、移植の際にアレンジもほとんどされていないので、いまさら感は確かにあるね。でも、メリハリのあるシナリオ展開はシリーズの中でも1番のデキ。画面をどうこう言わなければ、正統派RPGの楽しさは味わえるんじゃないかな。広くなった画面構成は○。 **6**

8枠 7月22日発売
シャイニング・フォースCD

DATA
●セガ●7,800円●RPG
●CD●バックアップ(1コ)
●1人プレイのみ

おまけシナリオもついた
ゲームギアで出ていた外伝の「Ⅰ」と「Ⅱ」をリメイク移植したシャイニングシリーズ最新作。完全オリジナルのシナリオが1本ついてる。

難易度 普　平均オッズ 7.5

やっぱりこのシリーズは期待を裏切らないですね。今回はAI機能がグンとレベルアップしているので、今までのシリーズで感じていた戦闘のカッタるさがかなり減りました。キャラクターもあいかわらず可愛いしね。シナリオが3本入ってるのも、ファンにはうれしい限りです。 **9**

全体的なまとまりは、無難であり、それを当たり前にやっているとこが良い。GG版より敵の配置や遊びやすさも改良されてるし、シナリオのボリュームもたっぷりなんで、十分楽しめるゲームじゃないかな。シナリオⅠ、Ⅱはいまさら感もあるが、古さを感じさせないのが○。 **7**

商売だなぁ、と思いつつプレイ。デモや豪華なCDサウンドが聴けるのは、ファンならうれしいやね。でも、これのためにGGを買ったユーザーにとっては2度手間だし、だいぶ納得いかないのも確か。3つ目のシナリオ目当てに遊ぶのもいいが、新鮮さはもう感じられない。(作) **6**

絵柄については好みが分かれそうだが、4段階の難易度セレクトは結構ルーチンに違いがあるし、豪華なBGMもなかなかいいね。3つめのシナリオだけ難易度がやたら高いのが気になるけど、SFシリーズの魅力が凝縮されてる感じで楽しめるぞ。じつはⅠ、Ⅱがオマケなのかも？ **8**

9枠 7月29日発売
シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛

DATA
●ビクターエンタテインメント●8,800円●ACT
●CD●制限コンティニュー制
●1人プレイのみ

今度は人間からなのだ
人間に戻ったディーノのその後を描くシリーズ2作目の移植。アイテムの購入、情報収集などRPG的謎解きも導入された。

難易度 超　平均オッズ 6.0

こちらもパソコン版が出たのは何年も前。怪しい雰囲気が結構好きだったなぁ。アニメのデモもナレーションが雰囲気出てるし、背景の描き込みなんかもなかなかのモノ。ちょっと普通のアクションになってしまったけど、難易度の高さは超絶ものだし…(笑)。じっくり派に。 **7**

デモからゲームまでアミガ版そっくり。もちろん、あの意地悪さも健在で、今回も倒せない敵、見えない罠、不条理な謎などが目白押し。遊んでいても腹が立つだけなのに、なぜかもう一度遊んでしまうんだよなあ。もう少し簡単で、攻略本でもあれば、最後まで遊ぶ気になるかも？ **5**

前作よりもまだ遊べるが、ナメんなよ。やっぱしムズいぜ。グラフィックが前作よりも落ちたのが〝ふぬぬ〟だが、操作性自体は普通だ。後は、どれだけ敵の攻撃に怒りを抑えられるかだ。極致までいけば、話を楽しむ余裕ができるぜ。オレは推すが、ヘタに近寄るなよ。(作) **7**

前作は多重スクロールを駆使して、ハードの機能を引き出してたのが印象的だったけど、今回は某「ラ○タンⅡ」のような仕上がりになってしまったのは残念な感じ。ヒントもほとんどないし、際限なく現れる敵もツライよなあ。マニア好みかもしれないが、一般層にはちょっと…。 **5**

10枠 8月5日発売
スター・ウォーズ レベル・アサルト

DATA
●ビクターエンタテインメント●8,800円●SHT
●CD●パスワード制
●1人プレイのみ

映画の興奮を再現!
SF映画の金字塔「スター・ウォーズ」の1、2作目をベースに、反乱軍の活躍を描くオリジナルシューティング。全16面。

難易度 難　平均オッズ 6.5

OPを見た途端に、懐かしさと映像のカッコ良さに感動……と思ったのも束の間。いざゲーム画面になると、これが、結構ムズイの。要は3Dシューティングゲームなんだけど、地面をガリガリするわ、何(十)回も山に激突するわけで、敵に会うまで一苦労。敵も手強くてツライなぁ。 **7**

これを見て思うのは、AT版は良かったってこと。やっぱりメガドラの色数じゃツライなあ。そもそも〝映画の1シーンのようなリアルな映像が動くなんてスゲー〟というだけのゲームだったので、画質の低下は致命的。3面ごとだったパスワードが1面ごとになったのはいいんだけど……。 **5**

ビジュアルは魅せるなぁ。これはスゲーぜ。ゲームはただ撃ち落とすだけの展開になりがちだが、いろんな状況があって、次の面に進む楽しみがある。操作性が少しキツいのも、慣れればOKだ。画質がやや見にくいのは難だが、ギャラリーがいても盛り上がれてグーだぜ。(作) **8**

納得いかない死に方が多いのは基本的にツライけど、さすがにルーカスアーツだけあって、セレクトしてある各シーンはファン心理をついててうれしいね。ルーク達が活躍しないオリジナル作とはいえ、映画の興奮を堪能できるのは確か。でもファンじゃないと全然楽しめないかも。 **6**

※「レベル・アサルト」の評価は、難易度調整中のものを使ったものです。

11枠　7月22日発売
Jリーグ GGプロストライカー'94

DATA
- ●セガ●4,800円●SPT
- ●4M(GG)●バックアップ(1コ)
- ●通信2人対戦プレイあり

人気シリーズがGGにも
難易度：普　平均オッズ：5.75

好評のサッカーゲームのGG版。'94年の最新データを採用し、全192人の選手を収録。通信オールスター対戦やエディットも豊富。

ゲームギアのソフトっていうと、お手軽さや単純さがウリになりがちなんだけど、これはちょっとスゴイ。設定も細かいし、192人分のデータがあって顔まで入ってるのにはビックリ！好きな選手だけでオールスターチームを作れるのは楽しいなぁ。新選手のエディット機能もグー。
7

メガドライブ版がなかなかいい進歩を見せているのに対して、こちらはちょっとさびしい感じ。ただし、メガドラ版同様、他社の実名Jリーグものよりも、断然データが新しい点は評価できる。もう少し敵の動きやシステムが本物に近ければいいんだけど、GGには高望みかな？
6

選手データベースがすげぇなとは思うが、ゲーム自体はそれほど斬新じゃない。フィールドも横が狭い感じがするし、スローインをノーバウンドで取るキーパーも不自然。操作もワンテンポあってイマイチだしな。モードが多いのはいいが敵がワンパターンなのも気になるぜ。(作)
4

新ルールに対応してたり、データが最新だったりとファンにはうれしいGG版プロストライカー。とりあえずエディット機能なり、データベース機能なりが充実してる分、単なるサッカーゲームに終わってないのがいいね。ゲーム部分はそんなにスゴくないが、GGとしては合格？
6

12枠　7月24日発売
なぞぷよ ～アルルのルー～

DATA
- ●セガ●3,800円●PUZ
- ●2M(GG)●パスワード制
- ●1人プレイのみ

GG最高のぷよぷよ？
難易度：難　平均オッズ：7.25

「なぞぷよ」シリーズの第3作。カレーライスの材料を手に入れるため、アルルが各店でなぞぷよに挑戦する。「とこぷよ」つき。

ぷよが、ちゃんとぷよぷよしてるのがウレシイ～。前作のように丸に点2つ(笑)でもゲーム性は変わらないんだけど、やっぱなんか違うよね。今回はカレーの材料を探すというアルルの表情もかわいくて、アルルファンには特にオススメ。もちろんぷよマニアも買って損はしないよ。
7

なんでこんなに絵がきれいなんだろ。本当にメガドラ版の雰囲気がそっくり再現されているこのキレイさは、実際にキミの目で確かめてほしい。ただし問題のほうは、前作以上に難しいので、ある程度以上のウデは必要かも。「とことんぷよぷよ」も意外と遊べていいんじゃない？
7

前作までが手抜きと思えるほど、BGMや画面表示などが、格段に良くなってる。各問題の難易度バランスにバラツキはあるものの、前作の問題点を細かいとこできちんと改良してある点は◎。おじゃまぷよの出る「とこぷよ」も1人プレイで燃えられて、なかなか革新的だ。(ロ)
7

小さいながらメガドラ版そっくりの動きや、変わるアルルの表情などを見ると、これだけでも買って得した気分になれるね。各問題は結構難しいけど、ポーズでヒントが見れたり、リタイヤもできたりと、より親切になってるのも○。「とこぷよ」で基本練習もできて1本で2度おいしいよ。
8

13枠　7月29日発売
ズール

DATA
- ●インフォコム●3,800円●ACT
- ●2M(GG)●制限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

GGでもズール！
難易度：難　平均オッズ：5.5

各機種でも発売される「ズール」のゲームギア版。宇宙旅行中に不思議な世界に飛び込んだズールが拳法で応戦。全18面。

よくあるアクションものだし、誰でも楽しめそうだし、GGソフトの値段の安さを考えれば、とりあえず買ってしまってもいいかな。超簡単、というレベルではないので、それなりの遊び応えがありますね。カラフルだったMD版に比べ、グラフィックが安っぽく見えるのは残念？
6

メガドライブ版と見ためは似ているものの、遊んだ感覚はかなり違う。単純なゲームで親しみやすい、という点ではゲームギア向きの素材なんだけど、やっぱり意地悪。腹を立ててゲームギアを投げかねないかも。GGなら、もっと手軽さを追求したアレンジがほしかったな。
5

操作性も良く、横スクロールアクションものとしてはお手軽に遊べる作品に仕上がっている。ただ、キャラクターの動きに慣性がついているため難易度はやや高め。足場が不安定なところも多いので、穴落ちなどやりきれないミスも結構ある。アクションが得意な人向け。(ロ)
6

とりあえずこの奇妙な格好をした主役を好きになれるかがポイントになりそう。ゲーム自体に違いはあまりないが、メガドラ版とボタン操作が逆なのはちょっと不親切な感じがするなぁ。ステージに隠されたメダルを100枚集めてクリアというのも時代遅れ気味。もう少し手軽なら。
5

14枠　7月29日発売
バートワールド

DATA
- ●アクレイムジャパン●4,500円●ETC
- ●2M(GG)●コンティニューなし
- ●1人プレイのみ

海外版タ○トア～ル？
難易度：難　平均オッズ：5.0

「シンプソンズ」でおなじみのバートが繰り広げるミニゲームクリア型アクション。ゲームは神経衰弱、15パズルなど多彩。

アクションあり、パズルありで盛り沢山の1本だけど、バートくんの顔同様(？)全体を通して淡々とした妙な雰囲気が漂ってます。いろんなゲームが楽しめていいんだけど、シンプソンズのキャラの神経衰弱ってなんか不気味で笑えるかも。ゲームに当たりハズレがあるのは残念？
6

これはヘン。複数タイプのアクションゲームが入っているんだけど、どれもどこかで見たようなものばかりなので新鮮味はあまりないね。各ゲームのクリア条件もツライものがあって、あまりお手軽にできないのもちょっと…。原作の雰囲気が出ているだけに、もうひと工夫あれば。
5

1つ1つのゲームが、単純なワリに難易度が高い。イライラするモノもあるが、神経衰弱だけはホンキで考えさせられて良い。シンプソンズのキャラを使ってる必要性があまりないが、短時間のヒマつぶしにはイケそうだぜ。でも長時間やってると、こりゃマジにムカつくぞ。(作)
3

いきなり無意味に広いマップ上のアイテムを全部集めさせられたり、操作性の悪い「メトロクロス」風のアクションを要求されたりと、ツラいゲームも全部こなさなければならないのはちょっとなぁ。15パズルや神経衰弱はお手軽なんだけど、せめてパスワードでもあれば……。
6

15枠　8月5日発売
コカ・コーラキッド

DATA
- ●セガ●3,800円●ACT
- ●4M(GG)●制限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

スカッとさわやか?

セガとコカ・コーラの全面タイアップゲーム。悪の軍団に捕らわれたあこがれの先生救出のため、コーキーが活躍する。

難易度：難　平均オッズ：6.25

スケボー少年が主人公っていうのは、いかにも〝コカ・コーラ〟なんだけど、キャラのインパクトはどうもイマイチかな。でも、スライディングできたり、フリスビーで攻撃できるなど、アクション自体は結構多彩(たさい)です。もう少しサクサク進めれば良かったけど、お手軽さは○。 **7**

電源を入れたときのシュポ――ン!という音はこのゲーム最大の見(聴き)どころ。これでコーラが飲みたくなるところなんかは、うまいと思う(笑)。ゲームのほうはいろんなアクションの寄せ集め的だが遊べなくないデキではない。もう少し遊んでて驚きがあれば良かったかな。 **5**

各ステージ内でクドいくらいに見ることができるコーラのロゴが印象に残ったけど、マップがややイジワルな作りになっているため、足場を踏みはずしての穴落ちが多いのが気になる。操作自体は簡単だが、マップにもう少しメリハリがほしかった気も。中～上級者向けです。(ロ) **6**

ボタンひとつで簡単にパワーアップ攻撃ができたり、壁をガンガン壊せたりするあたりは、結構意外で爽快感もあるね。キャラやストーリーが低学年向けなのはちょっとツライけど、いろいろ手軽に出せるアクションはやってて楽しめる。起動時の効果音は何度も聴きたくなって◎。 **7**

16枠　8月5日発売
ダイナマイト ヘッディー

DATA
- ●セガ●3,800円●ACT
- ●4M(GG)●制限コンティニュー制
- ●1人プレイのみ

ヘディ夫ふたたび

メガドラでも同日発売される同名アクションをセガが移植。クズ人形のヘッディーが悪の皇帝軍に立ち向かう。

難易度：難　平均オッズ：6.0

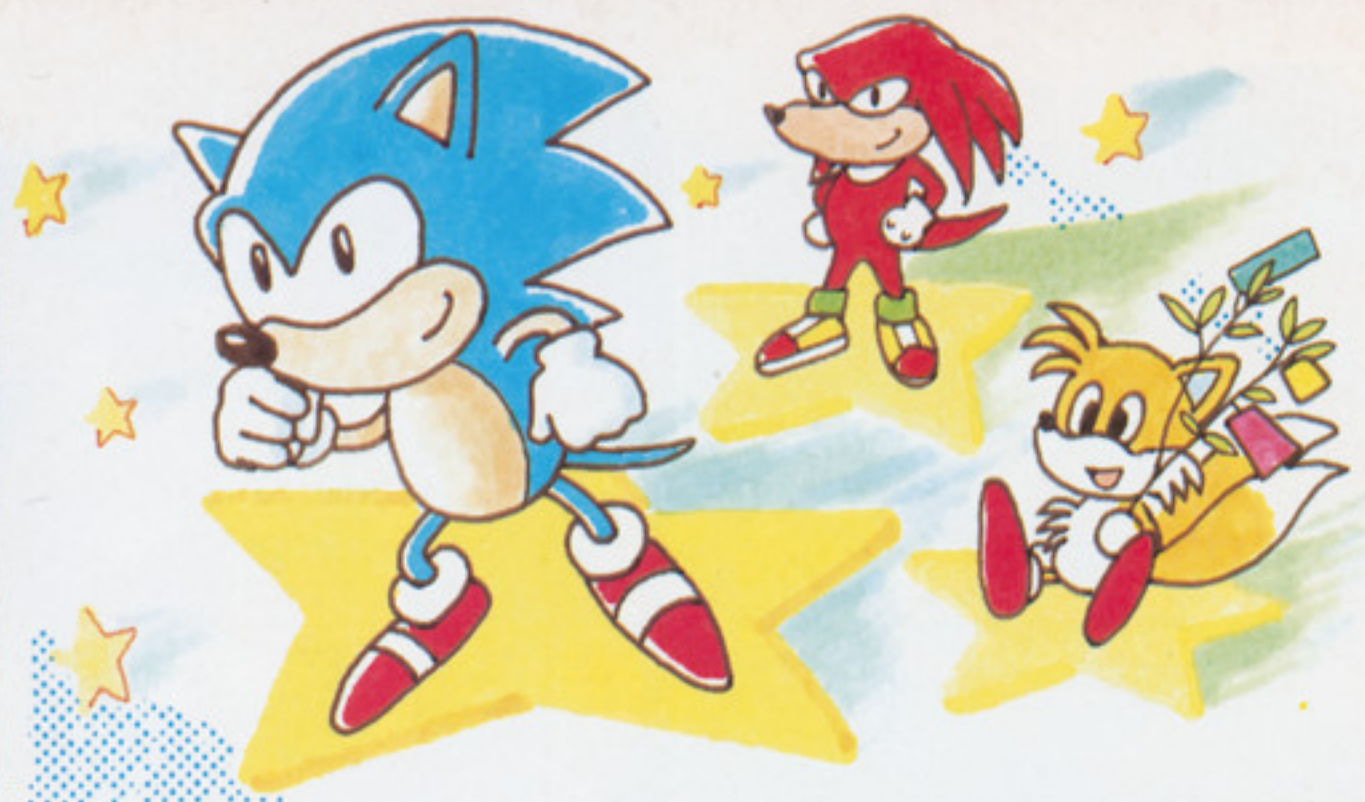
メガドラ版と比べると、やや物足りないのは仕方ないけど、GGにしてはよくあの雰囲気を再現してるんじゃないかな。このゲームの特徴でもある多関節キャラの個性的な動きもちゃんとできているしね。シュールな雰囲気はそのままなので、案外女子高生にウケたりするかも? **7**

雰囲気やシステムは、メガドラ版からしっかり移植されている。でも操作練習シーンなどが削除されていたりして、移植というよりはお試し版というか、機能縮小版といった感じ。同じゲームを2機種で発売するんだから、その機種だけの個性がほしい気も。絵の再現度は高いのだが……。 **6**

各ステージの構成は、メガドライブ版とほぼ同じ。とは言え、本家ほどの面白さを期待するのはムリってもの。ちょっとタイニーな「ヘッディー」だと思って遊ぶとヨイでしょう。マルヤマの動きがワリと凝っているところは見ものだけど、ゲーム性はだいぶ落ちてる?(ロ) **5**

絵の雰囲気はかなり近いね。でも、細かいところにボリュームを使って、やってるだけでも楽しめたメガドラ版に比べ、見せ場だけをかいまみれても、知らない人には意味不明な感じがするなぁ。面を減らしてでも、一極集中で移植したほうが良かったのでは。う～んもったいない。 **5**

from BEメガ編集部

今月はゲームギアソフトの発売が目立つけど、「シャイニングCD」「スーパーストⅡ」などの強豪を押し退けて、見事「ヘッディー」が最高オッズをマーク。平均7点以上はチェックだぞ。

今月の最高オッズソフト
平均オッズ　7.75
「ダイナマイト ヘッディー」

スパⅡはMD版を?

青山ようこの今月のオススメは……

「スーパーストⅡ」「ダイナマイト ヘッディー」

いろんな意味で「スパⅡ」のデキが心配だったけど、これなら大丈夫!? 値段も発売日も同じならモードがお得なほうが(笑)。他には「ドラスレ」が、いまさらと思ったけど、やってみると面白い。忘れ具合がちょうど良かったのかな(笑)。「ビーストⅡ」も同じような感じ。後は「ダイナマイトヘッディー」。雑誌の紹介記事ではわからなかったけど、実際プレイしてみるとこれがメチャ楽しいのでビックリ。「シャイニング・フォースCD」は、期待通りなので、買って間違いなしよ。

アクション派は喜べ

OLIX光治の今月のオススメは……

「PULSEMAN」

よくまとまったゲームが多かった。特に「PULSEMAN」は、見ためのインパクトが弱いものの、難易度のバランスが素晴らしい。これでコンティニューが無制限だったら、途中で飽きてしまう心配も減ったのだが。後は「シャイニング・フォースCD」もいいかな。シナリオが3本入っているので、じっくり遊びたい人向き。「プロストライカー2」も、メガドラのサッカーものでは悪くないけど、私はスーファミのエキサイトステージに夢中だったりするんだな。

ヘディ夫ゲティング!

ハイローラーズの今月のオススメは……

「ダイナマイト ヘッディー」

ほうれえい! 作山軍曹じゃぁうっす! 今月のターゲットは、多い。特にゲットしたいのは、「ヘディ夫」。あとは、「Jプロ」とか「ハイブリ」とかがいいか。個人的にキチ○イ「ズール」が好きだが、気軽にオススメはできんな。CDでは、「レベルアサルト」がチェックもんだぜ。「シャイニングCD」はファンのみだろう。「ビーストⅡ」は……そういうことだ(笑)。GGは、「アルルのルー」と「コカコーラ小僧」がイカす。ってこって、うらぁりゃぁ!

夏休みは充実

ジャムおじさんの今月のオススメは……

「シャイニング・フォースCD」「なぞぷよ」

今月は話題作が多くてうれしいね。期待してた「スーパーストⅡ」は、もう手に入れた人も多いだろうけど、僕としてはどうも不満点が多く感じられたのが残念。とは言え、この他にも「ダイナマイトヘッディー」や「シャイニング・フォースCD」など、各機種でチェックしたいソフトがあるのはいいことだよね。最近好調なゲームギアでは、迷わず「なぞぷよ～アルルのルー～」がオススメ。これ1本あれば、「ぷよぷよ」も楽しめるみたいなもんだから、要チェックだよ。

読者参加型企画

BEメガ 読者レース

GGソフトの読者レースも順調な投票で増殖中。存分に役立ててね。

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

BE MEGA READERS RACE

Vol.41 MEGA DRIVE MEGA CD and GAME GEAR ゲームギア

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのメガドラおよびゲームギアソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームを批評する権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今月号の締切は8月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ファンタシースター千年紀の終わりに	RPG	9.1813
2	6	うる星やつら　ディア マイ フレンズ	ADV	9.0479
3	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘! 東京マージャンランド編	TAB	9.0369
4	5	シルフィード	SHT	9.0
5	4	バーチャレーシング	RAC	8.9736
6	7	ぷよぷよ	PUZ	8.9437
7	9	夢見館の物語	VIC	8.9345
8	8	ゆみみみっくす	ADV	8.9194
9	2	モンスターワールドⅣ	ACT	8.9181
10	10	ウイニングポスト	SLG	8.9101
11	11	アドバンスド大戦略　－ドイツ電撃作戦－	SLG	8.8845
12	－	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	ACT	8.8695
13	12	ガンスター　ヒーローズ	ACT	8.8541
14	14	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8305
15	13	ガントレット	A・RPG	8.8062
16	16	シャイニング・フォース	RPG	8.8012
17	17	タントアール	ETC	8.784
18	18	ベア・ナックルII　死闘への鎮魂歌	ACT	8.7661
19	19	Ｊリーグプロストライカー完全版	SPT	8.7134
20	20	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.6784
21	22	ラングリッサー	SLG	8.6096
22	24	サンダーホーク	SHT	8.6044
23	15	テクモ　スーパーボウル	SPT	8.6
24	25	THUNDER FORCE Ⅳ	SHT	8.5987
25	23	ランドストーカー　～皇帝の財宝～	A・RPG	8.5925
26	29	フラッシュバック	ACT	8.5846
27	26	ストリートファイターIIダッシュプラス	ACT	8.5708
28	27	天下布武　英雄たちの咆哮	SLG	8.569
29	30	バトルマニア大吟醸	SHT	8.5578
30	34	ダイナブラザーズ2	SLG	8.5495
31	28	シャイニング・フォースII　～古えの封印～	RPG	8.5488
32	21	ペブルビーチの波濤	SPT	8.5384
33	31	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.5317
34	33	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5265
35	35	三國志III	SLG	8.508
36	32	Ｊリーグプロストライカー	SPT	8.5009
37	41	パーティークイズMEGA Q	QIZ	8.4864
38	37	マイト・アンド・マジックIII	RPG	8.4705
39	40	スラップファイト	SHT	8.468
40	38	NFLフットボール'94	SPT	8.423
41	50	V.V（ヴイ・ファイヴ）	SHT	8.3835
42	39	騎士伝説	SLG	8.375
43	44	武者アレスタ	SHT	8.3553
44	45	レッスルボール	SPT	8.334
45	48	レンタヒーロー	A・RPG	8.3288
46	46	アイラブ ミッキーマウス ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3275
47	42	ナイトトラップ	VIC	8.3192
48	36	ぽっぷるメイル	A・RPG	8.313
49	47	太閤立志伝	SLG	8.3098
50	49	THUNDER FORCEIII	SHT	8.3058
51	51	ファイナルファイトCD	ACT	8.287
52	53	アリシア　ドラグーン	ACT	8.2773
53	55	プロフットボール	SPT	8.2653
54	56	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2619
55	－	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY	RAC	8.258
56	57	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.2504
57	－	信長の野望・覇王伝〈MEGA-CD版〉	SLG	8.25
58	52	アラジン	ACT	8.2442
59	43	ダンジョンマスターII　スカルキープ	RPG	8.238
60	67	雀皇登龍門	TAB	8.234
61	61	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	ACT	8.2146

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介　意外に伸びなかった「ソニック」最新作。容量の減少も響いた?

12着　前回 －　ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

セガ／'94・5・27
5,800円／ACT／16M＋B・6

全投票平均点	8.8695
本誌の平均点	8.0

セーブが6つもついて、16メガでこの内容で5,800円は驚異的。さすがセガ。おとなしいエンディングを除けば、超面白い。2P対戦はマップが使い回しでなく、対戦用に作られているから燃えるし、画面が見やすくなったのもいい。音楽も変わってて、ゲームにマッチしてると思う。バリアが増えてシステム的にも進化したし、テイルスとの協力プレイも楽しいぞ。(山形県・横山和也・16歳) 全6面は少ない気もするが、さらにスピード感を追求した面構成や仕掛けの豊富さ、あいかわらずのグラフィックセンスの良さで、各面の内容はかなり深く感じる。気分を変えて、いろいろな通路に行ってみたりテイルスで遊んだり、ひと味違ったプレイを楽しむのもいい。(滋賀県・大幡貴之・18歳)今やセガの看板ゲームとなった「ソニック」の最新作ということで、全体的にはよくまとまっている。しかし、「3」というより「2」の改良版といった感じで目新しさがないのも事実。各面がやたらと長いのもテンポを崩してる。エンディングも「1」に逆戻りした感じで残念。(東京都・ヴァフィョーン原・22歳) 特に不満はないけど、セーブができるのなら「2」ぐらいのボリュームがほしかった。でもマップは立体的で、何通りものルートがあるので楽しめる。テイルスも「2」の時より〝おりこうさん〟になった気がする(笑)。けど、ナックルズがやなヤツのままだったのは……。(埼玉県・津野田和江)★買っても損はないデキだけど、総合的に「2」を超えてないという意見が多いのは、ボリュームのせい? タイム切れが多いのも、やっぱ広すぎ?

▲穴馬紹介　フジテレビと共同製作の究極のF1ゲーム。意外と好評の「穴馬」だ。

55着　前回 －　FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY

セガ／'94・4・23
7,800円／RAC／CD

全投票平均点	8.258
本誌の平均点	6.25

ここまでリアルなF1ゲームは初めてだ! セッティングもサーキットによってうまく合わせないとタイムが出ないし、実写映像もビビる。ただモナコのトンネルの表現や、予選1日目でタイムの出方がおかしい（制限時間内に走ってない車のラップタイムが出ている）のと、シケインを全開でいけるのが気になるが、かなりマニアックで楽しめるのは確か。F1ファンは絶対買いだと思う。（滋賀県・寺岡和哉・16歳）よく動く実写動画、まるでテレビを見ているようなコース解説シーンetc……。でも、それだけって感じ。レース部分は他のF1ゲームと同じか、ヘタをすればもっと悪い。もっとレース部分を練ってほしかった。（宮崎県・林田輝明・18歳）ベルギーの国旗が間違っていたり、セナが出てこないなど問題もあるが、MDのF1ゲームとしては一番のデキ。予選のバランスやBGMも良かった。（埼玉県・濱谷聡・23歳）「なんだ面白いじゃないか」というのが正直な感想。今までのF1ゲームは1人で戦う孤独なレースゲームだったが、このゲームではオーナーやメカニック達の期待とともに一丸となれる。ただし、ピットの絵が貧弱なのと、敵車にブロックされやすいのは難。（三重県・村林哲也・14歳）車の動きや操作感はリアルだが、看板に当たってもなんにもならなかったり、薄っぺらいアザーカーの動きや接触時の感覚は不自然。また、後方がまったく確認できないのもヒドすぎる。でも、敵車の色替えやエンジン音の良さは特筆もの。（茨城県・坂田真二）★勝った時の達成感とF1世界の再現度は◎。セガサターンでぜひ続編を。

上位オッズ表寸評　うる星急上昇! ソニック伸びず

まずは大作、優良、中堅作の集まってくる上位オッズ表の動向だが、今月は新作の登場がやや少なかったものの、ランキングのほうはまたまた波乱含みになってるぞ。中でも「うる星やつら」の急上昇、「モンスターワールドⅣ」のダウンなど、最近のソフトを中心に変動が見えるのは注目だ。一方、1作目、2作目と必ず初登場1位を取ってきた「ソニック」が、「3」では意外に伸びず、「ソニック神話」に陰(かげ)りが出てきたのも気になるところ。神話の復活はあるか?

●その他欄外　おなじみのCD版

57着　前回 －　信長の野望・覇王伝〈MEGA-CD版〉

光栄／'94・3・25
12,800円／SLGT／CD

読者	8.25
本誌	6.75

城分け制になったわりに、手軽に遊べるのが○。SFC版より処理が速く、本能寺の変のイベントが凝ってるのも良い。地味でマニア向けだが、おまけシナリオや武将エディットなど、ファンには魅力的。（埼玉県・永井道弘・23歳）

【場外馬券場Ⅰ】まずは恒例のオッズ予想ゲームの結果だ。今回初登場した「ヘブンリーシンフォニー」のオッズは、8.258だったけど、今回は、激戦の中、大阪府の中山淳一くんが一番近い予想(8.26)をしてくれたのだ。というわけでソフト1本送るからね。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
62	59	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.213
63	63	ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.2091
64	64	真・女神転生	RPG	8.2083
65	65	スタークルーザー	ADV	8.208
66	58	ドラゴンズ　リベンジ	PIN	8.2
67	66	デビルズコース	SPT	8.2
68	62	PGAツアーゴルフII	SPT	8.1851
69	54	ベア・ナックルIII	ACT	8.1703
70	60	マーブルマッドネス	ACT	8.1647
71	70	デザートストライク　湾岸作戦	SHT	8.1639
72	69	バトルマニア	SHT	8.1458
73	71	アイラブ　ミッキー&ドナルド　ふしぎなマジックボックス	ACT	8.1433
74	73	デビルクラッシュMD	PIN	8.1192
75	72	ナイトストライカー	SHT	8.1188
76	75	鋼鉄帝国	SHT	8.0897
77	77	スーパー大戦略	SLG	8.0788
78	76	スーパーモナコGP	RAC	8.0776
79	74	江川卓のスーパーリーグCD	SPT	8.074
80	78	重装機兵レイノス	ACT	8.072
81	79	ワンダーボーイV　モンスターワールドIII	ACT	8.0684
82	81	球界道中記	SPT	8.0516
83	80	ザ・スーパー忍	ACT	8.0512
84	82	メガシュヴァルツシルト	SLG	8.0462
85	83	幻影都市　-ILLUSION CITY-	RPG	8.0434
86	85	チェルノブ	ACT	8.03
87	68	提督の決断	SLG	8.028
88	88	ダイナブラザーズ	SLG	8.0209
89	87	ベア・ナックル　怒りの鉄拳	ACT	8.0122
90	90	F22インターセプター	SHT	8.012
91	89	ロケットナイト　アドベンチャーズ	ACT	8.0107
92	86	ザ・スーパー忍II	ACT	8.009
93	91	カプコンのオクイズ殿様の野望	QIZ	8.0
94	—	デビスカップ	SPT	8.0
95	92	魔法の少女シルキーリップ	ADV	7.9985
96	94	戦場の狼II	ACT	7.9822
97	95	ノスタルジア1907	ADV	7.9762
98	93	タイムギャル	ACT	7.9711
99	96	大航海時代	SLG	7.964
100	99	エクスランザー	SHT	7.9618
101	102	ロドブランスターFX	RAC	7.9591
102	98	アウトライン	RAC	7.9588
103	101	三國志II	SLG	7.9529
104	105	遙かなるオーガスタ	SPT	7.9473
105	100	ライズ　オブ　ザ　ドラゴン　ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9469
106	103	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9395
107	84	ロッド・ラッシュII	RAC	7.9347
108	106	シャイニング＆ザ・ダクネス	RPG	7.924
109	107	慶応遊撃隊	SHT	7.9187
110	117	マクドナルド　～トレジャーランド・アドベンチャー～	ACT	7.8857
111	109	鮫！鮫！鮫！	SHT	7.8842
112	104	リーサルエンフォーサーズ	SHT	7.8823
113	111	サンダーストームFX	SHT	7.8745
114	110	ワンダラーズ　フロム　イース	A・RPG	7.8738
115	113	バハムート戦記	SLG	7.8664
116	114	ジョー・モンタナ　フットボール	SPT	7.8617
117	115	修羅の門	SLG	7.8617
118	112	エコー・ザ・ドルフィン	ACT	7.8532
119	120	ニンジャウォーリアーズ	ACT	7.8471
120	119	ジョー・モンタナII　スポーツトークフットボール	SPT	7.8469
121	123	マイクロコズム	SHT	7.8378
122	116	リーサルエンフォーサイズ	SHT	7.8358
123	118	餓狼伝説　宿命の闘い	ACT	7.8287
124	108	ウイング・コマンダー	SLG	7.8125
125	121	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史（MEGA-CD版）	SLG	7.8125
126	125	アイルトン・セナ　スーパーモナコGPII	RAC	7.7919
127	122	メガロマニア	SLG	7.7875
128	126	バリ・アーム	SHT	7.7777
129	127	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7,7777
130	130	聖魔伝説 3×3 EYES	RPG	7.7692
131	128	アイラブ　ドナルドダック　グルジア王の秘宝	ACT	7.7666
132	129	ファンタシースターII　還らざる時の終わりに	RPG	7.7625
133	131	ジャガーXJ220	RAC	7.7524
134	97	ドラゴンボールZ　武勇烈伝	ACT	7.75
135	135	ツインクルテール	SHT	7.7308
136	132	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.7288
137	133	アフターバーナーII	SHT	7.7091
138	136	ソーサリアン	A・RPG	7.6994

△単穴馬紹介

遊べなくはないお手軽ゲーム2本。派手さに欠ける「単穴」だ。

94着　前回 —　デビスカップ

テンゲン／'94・2・25
7,800円／SPT／8M

全投票平均点	8.0
本誌の平均点	6.5

視点が低く、独特の味が出ているが、やり込めばいろいろ技を凝らして遊べるのが良い。地味で魅力のない選手を我慢すれば、なかなかのデキ。音声もリアル。（長崎県・千田稔・18歳）６Bパッドを使うと、文句なしの操作性が良い。講義した時の声もデタラメで笑える。対戦では、かなり画面が見にくくなるのと、コンピュータが強いのはマイナス。（大阪府・上野健一・23歳）とっつきにくいが、慣れればかなりいい。ダブルスの処理落ちとタップ非対応は×。（埼玉県・特攻野郎Mr.T・21歳）
★海外ものらしい味のあるテニス。ややサービス不足？

271着　前回 —　アウトランナーズ

セガ／'94・5・13
7,800円／RAC／16M

全投票平均点	6.5454
本誌の平均点	5.75

１人プレイ時でも２分割画面でプレイしなければならない点に、まず疑問が残る。プレイ感覚はアーケード版とはまるで別物だし、背景も描き込み不足な感じだ。忠実に移植されているのは、タイトル画面と音楽のみでは……。せめてもっと派手な仕上がりだと良かったのだが。（大阪府・児玉誠・22歳）サウンドはいいけど、グラフィックのほうが、ちょっと貧弱で残念。２分割画面のせいで迫力にも欠けるし、当たり判定も雑。でも普通に遊ぶだけなら結構面白いかも。（神奈川県・神保仁・15歳）
★雰囲気は出てるが縮小感は否めない？飽きやすさも難。

×要注意馬紹介

ようやく登場したソフトが集結。今月は少々手強いぞぉ（笑）。

324着　前回 —　クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児

マーバ／'94．3・11
8,800円／ACT／16M

全投票平均点	6.0
本誌の平均点	5.5

移植度は抜群！　グラフィックもメガドラらしからぬ明るい色調で好感が持てる。だが、元がゲーマー向きのゲームじゃないから、純粋にアクションを楽しみたい人には不向き。ファンならば買い。（東京都・牧原元昭・18歳）要はミニゲームの集まりだが、どれも本当にちょっとしか遊べない。声の質はなかなかいいけど、それだけってのもちょっと……。（兵庫県・笹本千晶）見てるうちに、だんだんムカついてくる。一度やると、もうやる気も起きん、って感じ。（岩手県・照井康隆・13歳）
★基本的にお子様向けの作り？　声は必聴のデキだぞ？

375着　前回 —　バトルファンタジー

マイクロネット／'94・4・15
8,400円／ACT／CD

全投票平均点	5.3
本誌の平均点	4.75

オートバトル、成長モードなど今までと違った切り口が面白い。でも、素人のようなグラフィック、クセになる（笑）キャラの声など、ゲーム部分は不満だらけ。まさしく〝イヤ～ん（島本須美の声で）〟。（埼玉県・正岡二郎）キャラの影とか登場パターンなど、他で見れない演出が見れて笑える。コルディのエンディングは必ず見るべし。（千葉県・根本左藏・18歳）これはまさしく同人ソフトの味。CD-ROMで遊ぶ同人ソフト……スゴイ！　この味がわかればもう大人ね！（笑）（神奈川県・津田仁・23歳）
★ファンタジー格闘登場。新機軸の見れる１本だぞ!?

403着　前回 —　スペース・ファンキーB.O.B.

EAビクター／'94・11・19
8,900円／ACT／8M

全投票平均点	4.5384
本誌の平均点	5.25

作ってるほうはいいかげんなノリで作ったのかもしれないけど、これを結構な値段を出して遊ばされるほうとしてはかなわん感じ。放っとくとB.O.B.が踊るとか、たまにくだらんギャグを言うなど、ありきたりすぎて笑えないぞ。（千葉県・山田修一・18歳）同じファンキーでも「ウッドストック」よりもキャラがダサいし、グラフィックもショボイ。この内容で8,900円とは値段が高いぞ。EAビクター!!（愛知県・林英伸・18歳）安く買ったが、操作性が悪くて損した気分。（神奈川県・上野学・19歳）
★イカすバ◎ゲーも買った人には散々。ブッ飛びすぎ？

423着　前回 —　オーサムポッサム

テンゲン／'94・12・25
8,800円／ACT／16M

全投票平均点	3.4615
本誌の平均点	5.5

じつに大味なゲーム。でも、走り回るのは気持ちいいし、「くちからうまれたみたい」に設定した時の音声はなかなか楽しい。ただし当り判定がイマイチわかりにくく、海底洞窟の面などは極悪の難易度。残機をつぶしながら進んで行くのはちょっと……。及第点はあげられないが、クイズは楽しいぞ。（愛知県・丸山涼太・20歳）各面が長すぎるし、操作性も悪いからすぐにミスしてしまう。音声はカセットのゲームじゃ１、２を争うほどよくしゃべるが、せめてパスワードがあれば。（千葉県・中嶋敏夫）
★テンゲンオリジナル作品は波があり？　発想はいいが。

場外馬券場　馬主の声

●オッズ表Fのソフトは、どうやら香港製らしい。（島根県・安達悟郎・16歳）
●サターンを売りたければ、CMに高橋由美子とジェフの城を競演させろ！（群馬県・鹿沼健司・15歳）
●セガ広報の竹崎さんは「ソ〇ン」や「X〇R」も持っているのか……。（千葉県・青木猛・16歳）
●EAビクターのタテ長のカートリッジは、横に短いのが気になる。（京都府・熊木弥・21歳）
●セガ新作ソフトビデオVOL.14では「ウッドストック」が期待の新作となっていた。（福島県・荒大助）
●A・セナは「F I サーカスCD」でS.PRINCE。じゃあ「ヘブンリー」では…？（岩手県・千枝朋喜）

【場外馬券場２】お次の発表は、先月６着で初登場した「うる星やつら」の着順予想の結果だ。今月は急上昇して２位に躍りでた「うる星」だが、初登場時の順位〝６着〟を予想できた人は意外と少なく、49名にとどまった。今回は見事この予想をしてくれた人のから抽選で、神奈川県・屋原勇介くん、茨城県・加藤喜明くん、埼玉県・金子洋介くんの３名にソフト１本をプレゼントだ。おめでとう。

名馬の厩舎

これに賭ければ…………………… Vサイン！ No.24

Written by ロンドン小林

41R	4着	シルフィード	出走回数	11
親馬	ゲーム　アーツ		過去の着順成績	①①②②③⑤④②③⑤
出生日	'93・7・30			
売値	8,800円		本41レースの読者平均オッズ	9.0
馬場種別	シューティング			
馬体重	CD-ROM		BEメガ編集部の平均オッズ	8.5
騎乗定員	1人プレイのみ			

厩舎情報 シルフィード ひとくちメモ

ゲームアーツのメガドラソフト7作目（メガCDでは5作目）。'87年に同社より出されたパソコンゲームをポリゴンやフラクタル技術を駆使して完全リメイクした3Dシューティング。3076年、ザカリテ率いる反乱軍の手に落ちた〝グレイゾン〟システム奪還のため、切り札の〝シルフィード〟SA-77が全11面＋αを戦う。裏技はシールド回復（オープニングデモ中に右、左、A、右、上、C、B、下、左、B、A、上、スタート→ゲーム中2PパッドのAボタンで回復）他、多彩。

今年のおもちゃショーは、年末に発売される次世代機の今後を占う格好のイベントだった。ところがいざフタを開けてみると、次世代機用のソフトを発表したメーカーはセガとNECだけ。ライバル視されていたソニーが沈黙を守ったため、結果的にセガの勢いがクローズアップされた形で今年のショーは幕を閉じることになった。だが、「次世代機は業務用の最新3Dポリゴンゲームを再現できるくらいハイパワーなマシンである」と実感することができるショー内容にはなっていたと思う。

と、ここまで書いて思い出されるのが、去年のおもちゃショーのことだ。当時任天堂はFXチップを使った「スターフォックス」をすでに発売していたが、セガ陣営は、おもちゃショーの目玉にゲームアーツの「シルフィード」を大々的に宣伝し、「これからポリゴンゲームだ!!」なんて騒いでいたのだから……。でも、たった1年で「バーチャファイター」や「リッジレーサー」がコンシューマソフトとして遊べてしまう世の中になると誰が予想しただろう!?

メガCD版「シルフィード」は、確かに'93年のコンシューマソフトのなかでは最強の3Dポリゴンシューティングであったことは間違いない。フラクタル計算による地表処理をはじめとした最新CG技術、メガCDの特長であるデュアルCPUをフルに使った高速ポリゴン描画…。ユーザーのほとんどが、この映像に驚異し、感動したはずだ。だが実際にプレイしてみると、背景のCGはあらかじめワークステーションで作った映像を流しているだけだし、自機や敵機の表示部分も通常の縦スクロールシューティングに3Dパース処理を施しただけ。つまり、ポリゴンは演出方法の一種として使われており、ポリゴンゲームの真骨頂である〝リアルタイムに（自由に）3D空間を動き回る〟ことはできず、一部で賛否両論を巻き起こしたようだ。ハードの限界に常に挑む意気のある、技術屋集団ゲームアーツには、セガサターン版「新シルフィード」を作ってメガCD版の無念（？）を晴らしてほしいのだが…。どうでしょう？

今月の書き手は久々登場ロンドン小林だ。今年はやるぜって、ホントか？

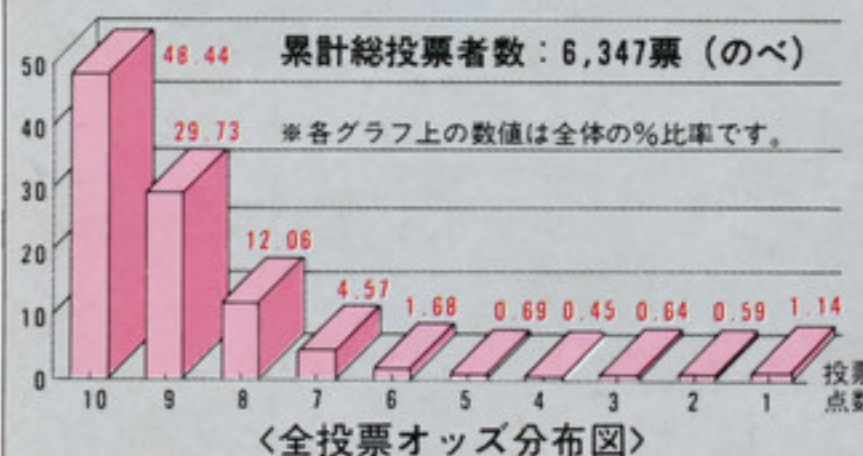
BEメガ データ馬券

国内メガCD市場では同社の「LUNAR THE SILVER STAR」に続き、第2位の売り上げをキープしている「シルフィード」は、アメリカ、ヨーロッパでも好調なセールスを記録し、ワールドワイドなヒット作となっている。再販も今までに5回かけられており、店頭での入手も比較的容易。得票分布図のほうも10点台が5割近くなのは驚異的だぞ。

累計総投票者数：6,347票（のべ）

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	48.44	29.73	12.06	4.57	1.68	0.69	0.45	0.64	0.59	1.14

〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ シルフィールド白黒情報

この演出力には脱帽だ。ゲーム中の随所に製作者のこだわりが見える1作だ。でも、最近はさすがに飽きたかな。（東京都・牧田樹一）スゴイのだが、面白くない。なんと言っても爽快感がないに等しい。集中力の持続が特に要求されるわけでもないし……。効果音と敵キャラ（特にボス）がヘボすぎ。（大阪府・増田哲志・24歳）メガCDとしてはスゴイが、この程度の映像もだんだんと当たり前になってくるのが悲しい。純粋にゲームとして見ると、ボス戦などが物足りないのも事実。（宮城県・福井良太・26歳）

最近のハガキを見るとだいたいこんな意見に。次世代マシンが動き始めている今となっては、あの映像が当然視されつつあるのも定めか？　次回作に期待!?

名馬に送る今日の格言

1年で22までくるかゲームの進化　追伸、セガサターンでも当然やるよね？

オッズ表C

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
139	137	ランパート	SLG	7.6909
140	159	HYPER DUNK THE PLAYOFF EDITION	SPT	7.6857
141	138	ゴールデンアックス	ACT	7.6585
142	139	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6444
143	140	Ｆ１サーカスMD	RAC	7.6439
144	141	大魔界村	ACT	7.6277
145	144	ロード・ラッシュ	RAC	7.6136
146	134	ボールジャックス	SPT	7.6133
147	143	コラムス	PUZ	7.6074
148	165	サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4　オルゴール	VCS	7.606
149	145	CRYING　〜亜生命戦争〜	SHT	7.6017
150	147	コラムスIII　対決！　コラムスワールド	PUZ	7.5855
151	149	ゼロウィング	SHT	7.5827
152	148	乱世の覇者	SLG	7.5602
153	146	プロホッケー	SPT	7.5483
154	151	グランドスラム	SPT	7.5473
155	153	ダライアスII	SHT	7.5455
156	150	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.5425
157	154	チキチキボーイズ	ACT	7.5238
158	152	スイッチ	ETC	7.5218
159	155	空牙	SHT	7.5218
160	156	スピードボール2	SPT	7.5185
161	160	ソーサルキングダム	RPG	7.5101
162	161	紫禁城	PUZ	7.5039
163	142	ファンタシースター復刻版	RPG	7.5
164	162	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4985
165	158	クルードバスター	ACT	7.4909
166	163	エレメンタルマスター	SHT	7.4743
167	164	ビットファイター	ACT	7.4682
168	167	ジノーグ	SHT	7.4339
169	169	デビッド・ロビンソン　バスケットボール	SPT	7.426
170	168	サイドポケット	TAB	7.4255
171	166	グレイランサー	SHT	7.4173
172	124	信長の野望・覇王伝	SLG	7.4117
173	171	T.M.N.T.　リターン　オブ　ザ　シュレッダー	ACT	7.4
174	173	エル・ヴィエント	ACT	7.378
175	175	ドラゴンズアイ　プラス上海III	PUZ	7.3777
176	157	バンパイア　キラー	ACT	7.375
177	172	ウィザード・オブ・イモータル	ACT	7.375
178	176	レミングス	PUZ	7.3589
179	181	ジャングルストライク　受け継がれた狂気	SHT	7.3571
180	210	ミュータントリーグ・フットボール	SPT	7.35
181	178	グラナダ	SHT	7.3484
182	177	SEGA CLASSIC AR CADE COLLECTION	ETC	7.3471
183	180	トージャム＆アール	ACT	7.3465
184	179	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3438
185	174	ウルトラマン	ACT	7.3421
186	182	ゲイングランド	ACT	7.3319
187	185	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.3223
188	184	スーパーバレーボール	SPT	7.3214
189	188	LHXアタックチョッパー	SHT	7.3103
190	200	ゲームのかんづめVOL. 2	ETC	7.2923
191	187	ストライダー飛竜	ACT	7.2901
192	190	アークス・オデッセイ	ACT	7.2812
193	183	三國志III〈MEGA-CD版〉	SLG	7.2697
194	191	スノーブラザーズ	ACT	7.2678
195	189	ブライ　八玉の勇士伝説	RPG	7.2663
196	192	Hard Drivin'	RAC	7.2629
197	197	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.2555
198	193	スプラッターハウスPART 3	ACT	7.2535
199	217	2020年スーパーベースボール	SPT	7.25
200	195	R.B.I.4　ベースボール	SPT	7.25
201	194	ゴールデンアックスII	ACT	7.2495
202	196	三国志列伝　〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2424
203	186	アークスI・II・III	RPG	7.2421
204	198	魔王連獅子	ACT	7.213
205	199	ヴィクセン357	SLG	7.1812
206	201	エリミネートダウン	SHT	7.1704
207	204	エイリアンストーム	ACT	7.1539
208	170	雀豪ワールドカップ	TAB	7.1538
209	205	電忍アレスタ	SHT	7.1465
210	209	キングサーモン	SLG	7.1384
211	206	ロイヤルブラッド	SLG	7.1333
212	211	ペーパーボーイ	ACT	7.1081
213	208	ローリングサンダー2	ACT	7.1081
214	202	マジンサーガ	ACT	7.1052
215	212	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0943

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「隊長、先月の『アウトランナーズ』の予想は、見事に予想屋に負けましたね」「うむ。だが、あのバカは『ソニック3』の着順を2着とかぬかしておったぞ」「そういえばCMコーナーが組み込まれた『ニュースページ』は、先月すごく読者評が良かったそうですよ」「セナ追悼CM特集をやったからな」「オラオラ、ジジババ問答してんじゃねーよ。スパIIは15着な」

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう！むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票！(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
216	213	笑ゥせぇるすまん	ADV	7.0892
217	203	中嶋悟監修 F-1 スーパーライセンス	RAC	7.074
218	207	ゾウ！ゾウ！ゾウ！レスキュー大作戦	ACT	7.0384
219	252	ゲームのかんづめVOL.1	ETC	7.0192
220	214	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	7.0156
221	218	ロードブラスターズ	RAC	7.0
222	219	モンキー・アイランド ユーレイ海賊大騒動！	ADV	7.0
223	220	ワールドカップサッカー	SPT	6.9932
224	221	THUNDER FORCE Ⅱ MD	SHT	6.99
225	216	ファイティングマスターズ	ACT	6.9897
226	215	雷電伝説	SHT	6.9886
227	223	ヘルファイアー	SHT	6.9343
228	224	エアロブラスターズ	SHT	6.9295
229	236	AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	6.909
230	225	忍者武雷伝説	SLG	6.9073
231	226	ガイアレス	SHT	6.9023
232	227	オリンピックゴールド	SPT	6.8974
233	240	MiG-29	SHT	6.8947
234	230	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8819
235	229	ファステスト・ワン	RAC	6.88
236	231	パワーモンガー	SLG	6.8787
237	239	デトネイター・オーガン	ADV	6.875
238	232	マーベルランド	ACT	6.8697
239	238	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8578
240	235	ダイナミックカントリークラブ	SPT	6.85
241	237	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.8478
242	228	ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～	SLG	6.8363
243	233	雀偵物語	TAB	6.8363
244	243	ＴＥＬ・ＴＥＬ スタジアム	SPT	6.8257
245	241	メガパネル	PUZ	6.8138
246	242	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.8088
247	244	シャドーダンサー	ACT	6.8061
248	234	シムアース	SLG	6.8
249	246	バトルゴルファー唯	SPT	6.7676
250	245	ジェネラル・カオス 大混戦	ACT	6.75
251	253	スライムワールド	ACT	6.74
252	247	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7397
253	248	ＮＢＡバスケットボール ブルズVSレイカーズ	SPT	6.7241
254	249	ダイナマイトデューク	ACT	6.7188
255	250	OutRun 2019	RAC	6.7142
256	254	アンデッドライン	SHT	6.6603
257	255	プロ野球スーパーリーグＣＤ	SPT	6.6598
258	251	Ａランクサンダー 誕生編	ADV	6.6588
259	256	ソル・フィース	SHT	6.6572
260	259	魔物ハンター妖子 第７の警鐘	ACT	6.6438
261	258	ワニワニWorld	ACT	6.6415
262	264	デンジャラスシード	SHT	6.6136
263	261	TATSUJIN	SHT	6.5993
264	262	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5992
265	263	TOP PRO GOLF	SPT	6.5937
266	257	ＮＢＡプレイオフ ブルズVSブレイザーズ	SPT	6.5833
267	269	ザ サード ワールド ウォー	SLG	6.5757
268	288	ＡＸ-101	VIC	6.5714
269	267	サイバーボール	SPT	6.5648
270	265	斬 ～夜叉円舞曲～	SLG	6.5512
271	—	アウトランナーズ	RAC	6.5454
272	266	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.5421
273	260	龍虎の拳	ACT	6.5294
274	275	アルスラーン戦記	SLG	6.5121
275	268	太平記	SLG	6.5076
276	270	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.5029
277	271	ヴォルフィード	PUZ	6.5
278	222	エターナルチャンピオンズ	ACT	6.5
279	276	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4715
280	273	メタルファング	RAC	6.4705
281	278	将棋の星	TAB	6.4181
282	280	エアダイバー	SHT	6.4043
283	281	サイボーグ009	ACT	6.3913
284	274	ウインターオリンピック	SPT	6.387
285	282	フェリオス	SHT	6.3787
286	284	フォゴットンワールズ	SHT	6.3727
287	286	Vay ～流星の鎧～	RPG	6.372
288	283	アーネスト・エバンス	ACT	6.3648
289	272	CRÜE BALL	PIN	6.3636
290	289	Dahna 女神誕生	ACT	6.325
291	287	バットマン	ACT	6.3224
292	291	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3193

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける

森崎雄司

Jリーグプロストライカー

- セガ
- '93・6・18発売
- 8,800円
- SPT
- ４人同時プレイあり

読者	8.5009
本誌	6.75

ハッキリと言わせてもらおう。メガドライブはスポーツゲームがとても弱ウィィ〜ィ。過去のラインナップを思い出してみても野球ゲーム、テニスゲームにおいて私のヤル気を燃え上がらせてくれるモノはＳＦＣとＰＣエンジンだった。そして1993年、Ｊリーグ開幕！ この時こそオレオーレ。もとい。私のスポゲー魂を燃え上がらせてくれるサッカーゲームの登場を期待せずにはいられなかったのだっ！

……でもって〜、結局のところ〜、ハマったサッカーゲームといえば〜「スーパーフォーメーションサッカー」、「プライムゴール」「Ｊリーグ・エキサイトステージ」とＳＦＣだけだったりするわけ〜。ちょ〜ガッカリ〜みたいな感じぃ(いきなり多重人格)。

ＭＤではプロストライカーの人気が高いわけですが、独特のドリブル感覚と、ボールが足元にないとすぐにパスできないというのに馴染めなくて個人的にはどうも……。足元にボールがないとパスできないっていうのは、本物のサッカーから考えるとリアルなことなのだが、リアルにしたことが楽しいプレイできる部分とそうでない部分があると思うのよね。ゲームって、現実をそのまま再現するのではなく、現実っぽい感覚を味わえるというほうが楽しいんじゃないかと思うんですよ。「スーパーモナコ」とか「バーチャレーシング」ってそうなんですよね。

ということで、左にあげた３タイトル、中でも「エキサイトステージ」はそういう"感覚"のすごく優れたゲームなんですよ。逆に言えば、僕はそういった感覚が味わえるゲームが好きだということになる。

「プロストライカー」派の人もこの３タイトルはやってみてほしいな。そういえば近々「プロストライカー」の２が発売されるけど、キャラの動きが取り込みを元にしているとかグラフィックがキレイになったとしても、前に言った要素が残っているので、もっと賛否が出てもいい気がするな。

最後になるが、プロストライカーをプレイしてみて思ったこと、それを一言で言わせてもらうならば

まだまだこれからかな

オレの推奨馬

作山軍曹

◆ジャガーXJ220(ビクターエンタテインメント)

世界でも屈指の性能を誇るコンセプトカーを駆り、世界16カ国のレース(各規定周回制)に挑む。上下分割対戦あり。

東京って熱くてムシムシするよな。ムカつくよなぁ。らぁ、この野郎ぉおらぁ！ でも、この前また北海道行ってきたんだけど、いいよな向こうは梅雨はねーし。新鮮魚介類バクバク、イモはホクホクだぜ。しかもロードはエンドレスでストレートだしよ。もう気持ちいいったらねぇ。イヤァァァッ！ で、そんな爽快感が味わえるのが、このジャガーなワケだな。(いきなりムリヤリだってか？ すまないぜベイブ!!) 俺ジャガーって車知らねぇーんだな。説明書今読んだよ。あれだけ遊んだのに。すげーカッチョイイじゃんか！ ボディ素材が宇宙工学用の軽量アルミニウムってのが、なんかスゲー！ しかもエアコン、パワーウインドウ標準装備！ ほしー！ いくらだ？ えっ29万ポンド……？ わかんねーけど高えぞぉ！ でも、ゲームじゃあ、このマシィーンを思う存分乗り回せるんだからな。しかもレースだろ、熱いぜハニィ。特に操作感覚が抜群！ 実車に近いグリップ感っていうのかな、それが感じられる数少ないゲームだぜ。Ｆ１のオモチャみたいに軽いのとは違うよな、やっぱ。それに、レース中のＢＧＭを自由に選択できるってのもいいし、ＢＧＭの質も高いぞ。エンジン音にもこだわりが感じられるしな。それにもうひとつ、マニア心をくすぐる「コースエディット」があるのはチェックポイントだ。でも、でも……ゲーム性から言うと、ただ走っているだけなんだよな。チョイと遊ぶにはいいんだが、やり込むとなるとムギュゥ！だぜ

じゃがぁ しかし！

各コースでは親父の助言が結構大切。とりあえず従え。

次に出たら買い!!

この冬発売されたアメリカンなゲーム「クールスポット」は、生産本数も少なく、再販もないため入手困難だ。難易度はやたら高いが、あのクネった動きは必見。見つけたら買え。

クールスポット

ヴァージンゲーム
'94・2・18／8,000円／８Ｍ

休養馬カルテ

魔天の創滅

(講談社総研
RPG／８Ｍ+Ｂ・１)

未出走馬「魔天の創滅」は、長い間何度も世に出る機会を逃し、ようやく去年末に出るも、広告の絵柄(笑)と意外な高値が影響してか、得票率はいまだ６割程度だ。会社自体が撤退した今、本当の日の目を見る日はくるか？

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「今月のお題はメガロープレ第１弾の『ラグナセンティ』だ」「"ロープレ"って言うなぁ〜!!」「隊長、それは言わない約束でしょ」「いーや、みんな密かに思っとるはずじゃ!!」「はいはいバカの言うことはほっといて、予想やるよ」「誰がバカじゃっ、予想屋」「たいちょ〜、もうスペースがないっすぅ」「む、ワシは8.6413じゃ」「俺様は8.4375」「僕はえーと…ああっ」

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
293	290	らんま1/2 ～白蘭愛歌～	ADV	6.3152
294	277	ブギウギ・ボーリング	SPT	6.3043
295	292	中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX	RAC	6.3
296	297	ジュラシック・パーク	ACT	6.3
297	293	バッドオーメン	ETC	6.2941
298	294	スーパーハングオン	RAC	6.2859
299	307	T.M.N.T. トーナメントファイターズ	ACT	6.2727
300	306	Art ALIVE	ETC	6.2705
301	285	ドリームチームUSA	SPT	6.2698
302	299	ESWAT	ACT	6.2554
303	298	テクモワールドカップ'92	SPT	6.2551
304	296	Blue Almanac	RPG	6.24
305	301	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.2321
306	300	JuJu伝説	ACT	6.2321
307	302	アルシャーク	RPG	6.2058
308	295	007・死闘	ACT	6.1904
309	303	カメレオンキッド	ACT	6.1869
310	305	スーパーリーグ	SPT	6.1802
311	304	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	ACT	6.173
312	309	ワンダードッグ	ACT	6.1666
313	308	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	ACT	6.1538
314	311	TOP PRO GOLF 2	SPT	6.1333
315	313	スペースハリアーII	SHT	6.1179
316	310	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.1066
317	314	いしいひさいちの大政界	SLG	6.1
318	316	ヴァーミリオン	A・RPG	6.0968
319	312	ゴールデンアックスIII	ACT	6.0671
320	315	ディック・トレイシー	ACT	6.0625
321	317	ヴァリスIII	ACT	6.0577
322	318	スパイダーマン	ACT	6.0184
323	279	キング・オブ・ザ・モンスターズ	ACT	6.0
324	—	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	ACT	6.0
325	319	ポピュラス	SLG	5.9974
326	321	ダーウィン4081	SHT	5.9081
327	322	ヴェリテックス	SHT	5.8923
328	323	シーザーの野望II	SLG	5.8918
329	320	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.8915
330	325	ジェームスボンドII コードネーム・ロボコッド	ACT	5.8695
331	352	ジョーダンVSバード ONE on ONE	SPT	5.8571
332	326	クラックダウン	ACT	5.8539
333	327	バーニングフォース	SHT	5.8409
334	328	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	5.8208
335	331	スーパーH.Q.	RAC	5.8148
336	329	サイオブレード	ADV	5.8136
337	332	ウイップラッシュ	SHT	5.81
338	340	信長の野望・全国版	SLG	5.7931
339	334	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7872
340	335	ファイアームスタング	SHT	5.7843
341	336	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.7826
342	337	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7793
343	330	ウルフチャイルド	ACT	5.7666
344	333	ブロックアウト	PUZ	5.7638
345	338	スティールタロンズ	SHT	5.7619
346	339	ザ・ニュージーランドストーリー	ACT	5.76
347	324	バトルトード	ACT	5.75
348	345	キリング・ゲーム・ショー	ACT	5.75
349	342	クラックス	PUZ	5.745
350	341	ジュエルマスター	ACT	5.7317
351	343	大旋風	SHT	5.7315
352	346	デバステイター	ACT	5.7272
353	344	ゴーストバスターズ	ACT	5.7258
354	347	アローフラッシュ	SHT	5.6961
355	349	パチンコクーニャン	ETC	5.6486
356	348	ソニック・スピンボール	PIN	5.6197
357	350	ヨーロッパ戦線	SLG	5.6153
358	354	アフターバーナーIII	SHT	5.5764
359	351	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5609
360	353	バットマン・リターンズ	ACT	5.5357
361	357	ルナーク	ACT	5.5
362	356	マージャンCOP竜	TAB	5.4946
363	362	エグザイル ～時の狭間に～	A・RPG	5.4823
364	359	タズ マニア	ACT	5.4565
365	358	FZ戦記AXIS	ACT	5.4452
366	361	ザ・キックボクシング	SPT	5.4411
367	365	ランボーIII	ACT	5.4035
368	360	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	5.3977
369	364	モンスターレア	ACT	5.3947

第2回 GGユーザー御用達 GGソフト読者レース

GAME GEAR ゲームギア

GAMEGEAR SOFT READERS RACE for GG USER

開始早々ご好評のGGソフト専用読者レース。本数も順調に増えてますます好調!

◎本命馬紹介1

驚異的な9点台でいきなりトップを奪取だ!

1着 前回 — 女神転生外伝 ～ラストバイブル～

セガ/'93・4・22
5,500円/RPG/4M+B・3

全投票平均点 9.0555
本誌の平均点 7.25

結果としては非常にうまく移植されているが、GB(ゲームボーイ)版の欠点まで引きずっているのは残念。魔獣交渉は「交渉」と言えないほどいい加減だし、魔獣のランクが一次元的に並べられているため、自分より強い魔獣も仲魔にでき、魔獣合成のバランスも悪い。でも魔獣のグラフィックとエンディングは最高に良い。(大阪府・遊星探査員αイレブン・17歳) 確かに「真・女神転生」に比べると話は軽いけど、他のRPGよりははるかに重い。最後のイベントも心に訴えるものがある。(愛知県・山本伸彦・24歳)

◎本命馬紹介2

Iの欠点を改良した傑作。ユーザー必携か?

4着 前回 — シャイニング・フォース外伝II ～邪神の覚醒～

セガ/'93・6・25
5,500円/RPG/4M+B・3

全投票平均点 8.5705
本誌の平均点 8.25

全シリーズ中最高のゲームバランス。人数が12人を超えそうになった時点で、ナターシャ隊と別行動になり、誰も本陣に待機させずに全員くまなく感情移入できるのもお見事。ただし、魔術師連中が何の役にも立たないのは減点。(北海道・中野繁雄・25歳) 本編であるMD版より面白い。MD版「II」の終わり方に納得できなかった方にオススメ。(東京都・柏崎芳史・19歳)「外伝I」とホントに同じ容量?と思うほどアイデア満載(まんさい)の力作。後半レベルが上がりにくいのは難。(東京都・小池雄介・21歳)

○対抗馬紹介

粗さが目立つが、まずまずのデキ。お試しを?

12着 前回 — シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ

セガ/'92・12・25
5,500円/RPG/4M+B・3

全投票平均点 8.0988
本誌の平均点 7.25

ストーリーがMD版の続きなのが良い。シナリオや演出にやや物足りなさがあったり、ゲームも勝手に進められているような感じが残るが、それなりに楽しめる1本。(奈良県・島田浩一・19歳) サイプレス軍の騎士や魔導師がルーンファウスト軍と同じ服なのは手抜きで興ざめ。セリフもややクサいのが×。(福岡県・長嶋哲夫・17歳)

オッズ表GG

※このランキングは、10票以上集まったGGソフトをランキング化してあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	—	女神転生外伝 ～ラストバイブル～	RPG	9.0555
2	1	魔導物語I ～3つの魔導球～	RPG	8.7489
3	3	シャダム・クルセイダー 遥かなる王国	RPG	8.5784
4	2	シャイニング・フォース外伝II ～邪神の覚醒～	RPG	8.5705
5	6	ARIEL	SLG	8.3835
6	—	タントア～ル	ETC	8.3
7	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	8.2491
8	5	GGアレスタII	SHT	8.2857
9	9	対戦型大戦略G	SLG	8.24
10	—	ミッキーマウスのキャッスルイリュージョン	ACT	8.2307
11	12	エターナルレジェンド 永遠の伝説	RPG	8.1521
12	7	シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	RPG	8.0988
13	—	GGアレスタ	SHT	8.0526
14	8	ぷよぷよ	PUZ	8.0413
15	14	モンスターワールドII ドラゴンの罠	ACT	8.0
16	—	ギャラガ'91	SHT	8.0
17	13	マッピー	ACT	7.7
18	—	ワギャンランド	ACT	7.6666
19	11	ソニックドリフト	RAC	7.6636
20	—	レミングス	PUZ	7.6363
21	22	ファンタジーゾーンGear	SHT	7.619
22	19	なぞぷよ2	PUZ	7.5769
23	—	パックマン	ACT	7.5238
24	16	ソニック&テイルス	ACT	7.5074
25	20	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	7.5061
26	—	ヘッドバスター	SLG	7.4444
27	21	なぞぷよ	PUZ	7.4324
28	18	ペンゴ	ACT	7.4137
29	17	The GG・忍	ACT	7.3913
30	10	モータルコンバット	ACT	7.3333
31	15	アラジン	ACT	7.3333
32	—	クニちゃんのゲーム天国	TAB	6.923
33	23	アウトラン	RAC	6.7878
34	—	ベアナックルII	ACT	6.7857
35	—	GGドラえもん ノラのすけの野望	ACT	6.6666
36	26	コラムス	PUZ	6.4901
37	25	ギアスタジアム	SPT	6.3725
38	24	ファンタシースター外伝	RPG	6.3
39	27	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	6.1166
40	—	斬GEAR	SLG	5.9523
41	—	タロットの館—Hause of Tarot	TAB	5.8181
42	29	スーパーモナコGP	RAC	5.5909
43	—	プロ野球GGリーグ	SPT	5.4615
44	30	G-LOC	SHT	5.3684
45	28	ドラゴンクリスタル ツラニの迷宮	RPG	4.7307
46	31	ファンタシースターアドベンチャー	ADV	4.5238
47	—	幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲～	ACT	4.4

オッズ表GG寸評 「メガテン外伝」驚異の9点台!

先月から開始してご好評をいただいてるGGソフト読者レース。ランクインするソフトも順調に増えてきており、全GGソフトの人気度が、徐々にわかってくるのが面白いよね。今月はトップに新作の「女神転生外伝」が、最下位小帝王には「幽☆遊☆白書」が踊り出る予想外の展開になったけど、来月はどうなるかな?

【第1回GG読者レース・トップ予想結果発表】「お待たせしてた第1回GG読者レーストップ予想の結果発表といこうかの」「結果は先月見てのとおり『魔導I』ですが、じつはハガキの記入例が当ててたそうですよ、隊長」「で、ソフト3本当選者は大抽選の結果、福岡県・飯田寛くん、千葉県・永田美奈子さん、滋賀県・中原大輔くん、兵庫県・楠真一くん、茨城県・坂本史郎くんの5名じゃ」

オッズ表F

※応募者の方は、ハガキにご希望するソフト名を第3希望程度まで書いていただけるとプレゼントの発送がスムーズにいきます。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
370	363	マスター・オブ・ウェポン	SHT	5.3947
371	367	究極タイガー	SHT	5.3879
372	366	ＤＪボーイ	ACT	5.3851
373	368	ファイナルブロー	SPT	5.3652
374	369	孔雀王２　幻影城	ACT	5.3529
375	—	バトル ファンタジー	ACT	5.3
376	370	天舞メガＣＤスペシャル	SLG	5.2857
377	371	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.2711
378	355	フリントストーン	ACT	5.2
379	372	アイル・ロード	RPG	5.1985
380	373	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1832
381	374	パワーアスリート	ACT	5.1544
382	375	GODS	ACT	5.1176
383	376	ファットマン	ACT	5.0966
384	379	スーパーサンダーブレード	SHT	5.074
385	378	ターボアウトラン	RAC	5.0601
386	377	シャドー・オブ・ザ・ビースト　魔性の掟	ACT	5.0408
387	380	スーパーエアーウルフ	SHT	5.0
388	387	幽☆遊☆白書外伝	ADV	4.9767
389	381	シーザーの野望	SLG	4.9074
390	382	Ａ列車で行こうMD	SLG	4.8682
391	383	G-LOC	SHT	4.8301
392	385	メガトラックス	RAC	4.7983
393	384	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.7965
394	386	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.7752
395	388	インセクターX	SHT	4.6854
396	390	セイントソード	ACT	4.6703
397	389	ヘビーノバ	ACT	4.664
398	393	港のトレイジア	RPG	4.6576
399	391	ストームロード	ACT	4.5806
400	394	獣王記	ACT	4.5804
401	392	アネット再び	ACT	4.5784
402	395	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.562
403	—	スペース・ファンキーB.O.B.	ACT	4.5384
404	396	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.5113
405	397	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.4335
406	398	火激	ACT	4.3692
407	399	レッスルウォー	SPT	4.3451
408	400	スペースインベーダー90	SHT	4.3333
409	401	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3096
410	403	ＳＤヴァリス	ACT	4.2982
411	402	JUNCTION	PUZ	4.2545
412	404	サンダーフォックス	ACT	4.1739
413	405	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.1693
414	406	史上最大の倉庫番	PUZ	4.136
415	408	カース	SHT	4.1226
416	407	ズーム！	PUZ	4.1037
417	409	機動警察パトレイバー 98式起動せよ！	ADV	4.0412
418	413	ああ播磨灘	SPT	4.0106
419	410	ビースト・ウォリアーズ	ACT	3.9344
420	411	四天明王	ACT	3.8341
421	412	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.8192
422	414	邪神ドラクソス	ACT	3.6097
423	—	オーサムポッサム	ACT	3.4615
424	415	ストリートスマート	ACT	3.4545
425	416	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.3653
426	417	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3076
427	418	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	RPG	3.2007
428	420	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1527
429	419	中嶋悟監修　F-1 HERO MD	RAC	3.0982
430	421	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.0733
431	422	ＸＤＲ	SHT	3.0583
432	423	ソード・オブ・ソダン	ACT	2.9793

下位オッズ表寸評　伏兵ポッサム現る！　中嶋皇帝再接近

外道と呼ばれ、二束三文で奴隷のような扱いを受けても動じない(笑)下位オッズ表の動向だが、今月はなんと3本もの新作が恐怖のF表にこぞって登場し、ここ数カ月安泰だった最下位帝王ソダンの周辺を騒然とさせている。F表の各層に突如現れた様は、まさにデスラー総統の得意としたワープ戦法のごとし(なんじゃそりゃ)。刻同じくして慣らし走行を再開した中嶋皇帝と、セガ広報竹ちゃんのソダン救出作戦(P.59参照?)が展開される中、ソダンの牙城は崩せるか？

△単穴馬紹介

「ロボクラッシュ」の簡易版。意外とグーだぞ。

26着　前回 —　**ヘッドバスター**

NCS(メサイヤ)／'91・3・15
3,500円／SLG／1M

全投票平均点	7.4444
本誌の平均点	6.75

じつは隠れた名作！　ベース狙いであっさりクリアできるが、真正面から戦うとなお楽しい。パーツも多くて、ガンダムやボトムズもどきを作れるのも○。ただし、バイトはなくても良かったな。(埼玉県・高橋泰昭・18歳)　とにかくオリジナルのユニットを作れるので、マップにあったユニットを編成できるのがいい。パスワードもショートとロングがあって便利。でもステージが10しかなくて、すぐに終わるのが×。(長崎県・長岡正史・17歳)　意外に奥が深くて結構ハマれる。(東京都・真部隆史・17歳)

×要注意紹介

第2回のGG最下位小帝王、新たに登場か？

47着　前回 —　**幽☆遊☆白書～滅びし者の逆襲～**

セガ／'94・3・18
3,800円／ACT／4M

全投票平均点	4.4
本誌の平均点	5.0

4人の主要キャラがいちおう使い分けられるのは、ファンとしてはうれしいが、基本画面が大ざっぱでヘボすぎ。3D戦闘も慣れれば簡単だが、もっとカッコいいボスがほしかった。(千葉県・中野太郎・18歳)　ラストのボスの魔坐亜が強すぎる。閃光一撃で体力の8割ぐらい減らされてしまう。最終面までは2～3回やればクリアできるのだが……。(宮城県・楡山繁伸・18歳)　案外良いデキ。MD版なんかと比べものにならない(笑)。でもハードのボスは難しいよぉ。(広島県・酒井直美・22歳)

BEメガ編集部総評

先月から新たにゲームギアソフトのランキングも始めたけれど、着々とランクインするソフトも増えてきているのがうれしいね。いままでは、イマイチ謎のベールに包まれていた(？)ゲームギアソフトも、あと数カ月もすれば即座に面白度がわかる一覧ができあがるんじゃないかな。中には、隠れた名作があるかもしれないから、みんなもよ～くチェックしてね。逆にこのランキングを見て、セガが再販ソフトや名作コレクションソフトを決めてくれるようになるまでみんなで頑張りたいものだね。

さて、「ソニック3」が伸び悩んで気になるメガドラの上位下位も、来月以降まだまだ波乱が起こりそうで、楽しみなところだ。続々と現れる最下位帝王のライバルも注目！(笑)

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、カプコンの最新作「スーパーストリートファイターⅡ」が初登場した時の着順予想をしてもらうぞ。史上空前の40メガソフトは、はたして何着にランクインするか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「スーパーストⅡ」は初登場何着だ？

Xはなし？

今月の着順予想
謎の予想屋の予想は、15着らしいぞ？

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本！海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月は、メガロープレ第1弾ソフト「新創世紀ラグナセンティ」の平均点予想をしてもらうぞ。こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

某「ゼ○ダ」に似てるとは言われるけど、どうか

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

《記入例》MDとGGは分けて書く！
メガドライブ・メガCD (5本まで！)
・バーチャレーシング (9点)
・シルフィード (9点)
・ぷよぷよ(MD) (9点)
・三國志Ⅲ (CD版) (7点)
・ソード・オブ・ソダン (3点)
ゲームギア (3本まで！)
・ソニック&テイルス (8点)
・ぷよぷよ (GG) (8点)
・がんばれゴルビー (5点)
《コメント》《ほしいソフト名》
★「スーパーストⅡ」の着順予想：15着
★「新創世紀ラグナセンティ」のオッズ予想
※応募券がないとボツだよ

103
中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱「BEEP！メガドライブ」
「BEメガ読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は参加してくれた人の中から5名に、人気の(？)ジェネシスソフト「チャックロック」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。

参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(メガドラは5本、GGは3本まで！)、③コメント(なんでもOK！)、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名を上のように書いて送ってくれ。締切は7月4日だぞ。

今月のにんじん

チャックロック

このあいだ「Ⅱ」が出たけど、こっちは日本では発売されなかった幻のソフト(？)だ。ノリもイカすから、一度は試したい？

【6月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表！】最後は6月号読者レースに応募してくれた人の中からお好みソフト1本&にんじんソフトジェネシス版「MLBスポーツトークベースボール」セットの当選者を発表するぞ。夏休み直前のめでたい人は神奈川県・小林良雄くん、秋田県・島田千恵さん、青森県・青木繁くん、広島県・重森良子さん、東京都・相沢浩志くんの5名。待っててね。

読者レース応募券 8月

BE-MEGA WORLDWIDEな情報を先取り！

NEWS & INFORMATION

ニュース アンド インフォメーション

EVENT 次世代ゲームマシンに沸いた東京おもちゃショーレポート

6月2日から5日まで、千葉・幕張メッセで開催された東京おもちゃショー、みんなは行ったかな？　先月も紹介したとおり、今年は各社の次世代機が展示されるとあって、業者日、一般日ともに例年を大きく上回る来場者数だった。来れなかった人のためにちょっとだけ、会場内を紹介しよう。

ショーと言えばやっぱりコンパニオンのお姉さん。今年は全体的に控え目だったけど、カプコンはこのとおり。でもＮＥＣはこれも超越して……。

パナソニックとならんで、サンヨーも小規模ながら３ＤＯハードを展示。発売日などの詳しいことはまだ未定。

セガブースは大盛況

キッズアイテムという方向性を強く打ち出した今年のＧＧブース。ボディカラーの人気投票もやってたぞ。果たして商品化されるのはどの色？

コンパイルブースでは派手な衣装の社員がぷよ大会を運営。でも、コスプレ大会参加者はもっと派手。

疲れた……

会場裏手でぐったりとする来場者。一般公開の日曜は歩けないほどの混雑。

セガ・ステージでのCLAMPトークショーに集まった皆さん。お疲れさまです。

サターンソフト公開などで、一番注目されたセガブース。ステージのゲストも羽田美智子（左）など豪華。ソニックグッズの展示なんかもあったぞ。

でもおもちゃショーってホントは……

会場はゲームばかりじゃなく、心がなごむおもちゃがたくさん展示されてるんだ。こういうのも大切にしたいね。

SPOT 横浜にアミューズメントパークの新名所が　セガ「JOYPOLIS」が7月20日出現!!

7月20日、いよいよ横浜・新山下にセガのアミューズメントテーマパーク「JOYPOLIS（ジョイポリス）」が誕生する。

この最新スポットは全天候型で、大型アトラクション7機種がならぶテーマパーク棟やレストラン棟など、計6棟から構成されている。中でも注目なのが、セガの最新技術を投入し、ヘッド・マウント・ディスプレイ（ＨＭＤ）を使った、世界初のライドシューティング「ＶＲ-1」だ。その他、セガのアーケードゲームやカーニバルゲームも多数あり。オリジナルグッズを扱う「ソニック＆テイルス」も見逃せない。

場所はＪＲ石川町駅南口から徒歩15分（横浜市中区新山下1-1-10）。

10組20名をご招待

ジョイポリスは10時〜24時まで営業。入場には500円（15歳以上）が必要だ。この入場券＋2,000円分のアトラクション券を10組20名に。必要事項を記入して「ジョイポリス」係まで。

VR-1

ＨＭＤによる全方位３ＤＣＧで、宇宙空間を仮想体験！

レイルチェイス・ザ・ライド

世界初のコースター・ターンテーブルを採用したＳＨＴ。

アストロノミコン

多人数でハイテクの演出を楽しみつつ、自分の運勢を占う。

INFORMATION■岡山放送「ＢＥメガワールド」の放送予定：７月21日「シャイニング・フォースＣＤ」、７月28日「Ｊリーグプロストライカー２」。お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業（詳しく）⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。締切は、特に指定がないものはすべて８月７日（消印有効）。

NEWS 映画「餓狼伝説」いよいよ公開 先行オールナイト上映もあるぞ

アニメ映画「餓狼伝説」の公開(7／30)まで後わずか。もう前売り券は買ったかな？ 松竹ではオリジナル下敷きとテレカのついた豪華な4枚綴り券(5,000円)を発売中だ(問い合わせ03-3542-5551：松竹宣伝部)。7月16日には銀座・東映劇場で先行オールナイト上映もあり／

テリーと美女スーリアの運命的な出逢い。そして悲劇。

アテレコも無事終了。あとは公開を待つばかりだね。

ゲームの世界を壊すことなく、餓狼の魅力が描かれる。

EVENT コンパイルのGGフェスティバル ゲームギア持って渋谷で12時／

各種ハードを制覇したぷよぷよが渋谷までもジャック／ 7月20日、コンパイル主催のGGフェスティバルが東京・渋谷で開催されるぞ。今回はなんと歩行ぷよバトルを実施。対戦しながら渋谷の街を練り歩くっていう企画だ。参加希望者は①GG本体、②対戦ケーブル、③GG「ぷよぷよ」ソフトを持って、12時に渋谷109の店頭スタジオに集合しよう。事前の優先受付も行っているぞ。詳しくはコンパイル渋谷ジャック事務局(082-263-6165)まで。また、当日はぷよぷよフラッグ(旗)コンテストもあり。でっかいやつが優勝なんだって。井上麻美ちゃんのコンサートもやるよ。

ついに街に飛び出すぷよ。カラー画面と携帯性を兼ね備えたGGならばできる技か。

●テレビの前でかたまってる人に朗報です

ソニーから新登場のコードレスヘッドホンMDR-IF210Kは、11,000円と低価格にも関わらず、迫力のサウンドでゲームやビデオが楽しめる。210gと軽量だし、ヘッドホンを装着すると自動的に電源がON、はずすとOFFになる機能もうれしい。セガコードレスパッドやワンダーメガとあわせて使えば、プレイ中も自由に動けて便利だよね。

●またまた登場「夢はターフを駆け抜けるⅢ」

涙、そして笑いの競馬エピソードをまとめた、光栄の競馬バラエティーシリーズ第3弾が早くも登場したぞ。今回は〝逃げ馬〟の大特集。執筆陣も大川慶次郎、花岡貴子、杉本清ら豪華な顔ぶれだ。写真や戦績一覧表も充実している。好評発売中、定価1,200円(問い合わせ045-561-6861：光栄)。

●「チーム シンスケSNK」のTシャツをプレゼント

SNKが、「チームシンスケ」をスポンサード。7月30日に鈴鹿で開催される「'94 8時間耐久ロードレース」に参戦する。これを記念してオリジナルTシャツを200名に進呈。ハガキで〒107 港区赤坂7-4-18-202 チームシンスケSNK Tシャツプレゼント BEメガ係まで(8／5消印有効)。

●映画・ストⅡ必殺技ネーミングキャンペーン実施

8月上旬から公開のアニメ映画「ストリートファイターⅡ」。この映画のクライマックスでリュウとケンが繰り出す新必殺技の名前を募集するぞ。ハガキに必殺技名、劇場名、それに必要事項を記入のうえ、〒104 中央区銀座3-2-17 東映(株)宣伝部「ストⅡ必殺技」係まで(9／2締め切り)。

●「東京ビデオフェスティバル」作品募集中

日本ビクターでは第17回「東京ビデオフェスティバル」への作品を10月5日まで募集している。作品のテーマ・題材は、ごく身近な日常生活を撮ったものから、映像表現を追求したアートまで自由。応募方法など詳しいことは東京ビデオフェスティバル事務局(03-3289-2815)まで。

●今年もやるぞ／ '94ゲームザウルス

夏の恒例イベント、中京テレビ放送主催の「ゲームザウルス」が今年も開催される。8月20・21日(10:00～17:00)、名古屋市の吹上ホールに、セガをはじめ各ソフトメーカーが秋以降発売を予定しているタイトルが多数展示される他、素敵な賞品がもらえるゲーム大会などもあるぞ／

クリエーターが刺激を受けてくれれば／「ベア・ナックルⅢ」サウンドトラックCDリリース

ゲームミュージックの先駆的存在の1人、古代祐三。彼が手掛け続けている人気ゲーム「ベア・ナックル」シリーズの最新版「ベア・ナックルⅢ」サウンドトラックCDが、8月24日にリリースされる。前作「ベア・ナックルⅡ」から川島基宏との共作という形をとり、今回も同じく2人による作品となった。

今回は、曲よりも音にこだわったものになっている。古代氏いわく「技術的な究極形」。ゲームミュージックが一般の音楽と違う点は、音源が先に限られており、それをいかに使いこなすかのノウハウが必要だということ。プログラムもこなす古代氏ならではの突き詰め方といえよう。

音楽的には、まず川島氏が先に作業を開始。後から古代氏が川島氏の曲の傾向を見て、違う傾向のものをぶつけていくようにしたという。今回の楽曲の傾向について「右脳と左脳」に例えるほど、2人の楽曲には違いがある。しかし逆に、その違いが全体的なバランスの調整に役立っているようだ。

パッと聴いただけでわかるように、今回の曲は今までのゲームミュージックにはなかったタイプ。新しいタイプのテクノである。思えばフュージョン全盛だったゲームミュージックに、ダンスミュージックをぶつけてきたのも古代氏だった。「新しい音楽を作ることで、ユーザーはもちろん、クリエイターにも刺激を与えたい」という2人の活躍に期待したい。

「ザ・スーパー忍」でメガドライブ界にデビューした古代氏と、2年ほど前からゲームミュージックに取り組み始めた川島氏。

2,500円(税別)で8月24日に発売されるこのアルバム。テクノファンは必聴。次世代マシンの開発にも「すでにアイデアはまとまっている」と意欲的な2人だ。

NEWS■セガは、CSK、関電工、伊藤忠商事、住友商事、日商岩井、三菱商事とともに、CATV局を通じてゲームソフトの配信を行う専門会社「セガ・デジタル・コミュニケーションズ」を設立した。今後は、すでにセガチャンネルは3局でスタートしているが、初年度までに20局でサービスを開始する予定。また、海外販売のみのソフトや、新作紹介ソフトなどもメニューに入れるそうだ。

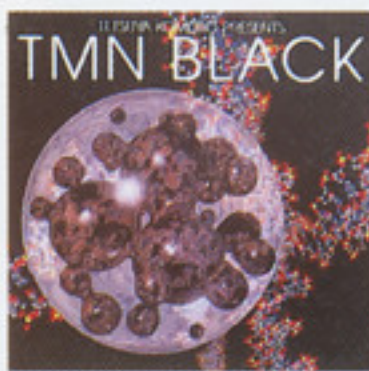
NEW RELEASE

CD 大城光恵／海へ行こうよ

宮崎在住でがんばる大城光恵のセカンドアルバム。このアルバムでは前作の雰囲気を残しつつ"水"をテーマにした作品を作り上げた。デビュー曲ですでに発売されている「パパラギの詩」「はだしの果実」のニューアレンジも収録。8月には初のライブも行われる予定。

●キングレコード／7.21発売／¥3,000

CD TMN／TMN BLACK

先ほど10年間におけるプロジェクトを終了したTMN。そして3人それぞれが曲を選んだベストアルバムが発売された。この「TMN BLACK」は小室哲也のPRESENTS。「SELF CONTROL」「一途な恋」「RHYTHM RED BEAT BLACK」をはじめとした14曲を収録。ファンは必携。

●EPICソニー／発売中／¥2,800

CD 市原真紀／Earnest

ヒット曲「1グラムの勇気」をはじめ、すでに発売されているシングルを収録したファーストアルバム。シングルがタイアップということで、アルバムになるとシングルが浮いてしまいがちだが、他の曲もサビのメロディが良いのでトータルで聴いてもバランスが取れている。

●マイカルハミングバード／7.21発売／¥3,000

CD 龍虎の拳2／イメージアルバム

サイトロンのオリジナルとアレンジを分けるリリースはすっかり定着。今回は「龍虎の拳2」のイメージアルバムが登場。龍虎2の場合はサウンドもいいが、タイトルのつけ方が笑える。当然ながらメンバー解説＆キャラメッセージもあるんじゃ。初回特典はステッカー。

●サイトロン／7.21発売／¥2,500

CD STEREOTYPE／electrance PLUS MAN

電気グルーヴの砂原良徳（まりん）と佐藤大を中心としたユニット"ステレオタイプ"による「パルスマン」のイメージアルバム。テクノファン、打ち込み君にはおなじみのTB303が鳴りまくるサウンドは、ゲームといわれなきゃわかんないし、ゲームと離れた立場でも楽しめる。

●コロムビアレコード／8.1発売／¥2,800

CD パーフェクトセレクション ドラキュラ・バトル

パーフェクトセレクションの最新作は、柴田直人のアレンジによるドラキュラシリーズのハーボドックバージョンだ。この作品はファンからのリクエストが多かった企画で、スタッフが総力をあげて応えたもの。ハードロックとゲームの雰囲気がピッタリあっているよね。

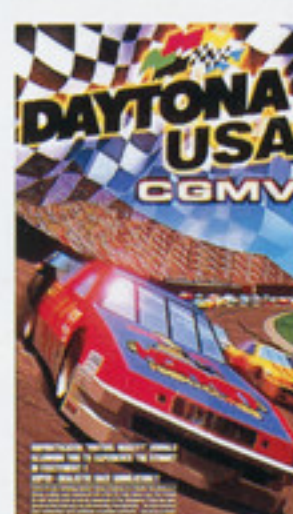
●キングレコード／7.21発売／¥3,000

CD たくさん へべれけ

SFC版「へべれけ」のサウンドは、なかなかハウスでポップで楽しいと注目していた君に朗報だ。ついにCDになったのだよ。音色はチープなんだけど、"へべ"のもつプリティなイメージと妙にマッチしてていいですね。FC版やボイス集が入っているのも良いですな。

●データム・ポリスター／発売中／¥2,500

VIDEO CGMV／DAYTONA USA

デイトナUSAを上手くなりたいならこのビデオを見よう。タイムアタックのベストラップはもちろん、各コースにおけるテクニックをスローやすべての視点で紹介。さらに、逆走など遊びの部分やCG合成によるB-univサウンドクリップもアリ。

●東芝EMI／7.20発売／¥4,900

SEGA CM INFORMATION CLIP.25

今年もやってきた「ストⅡ」のCM。毎年どのキャラが実写映像化されるか話題になってたけど、今年は劇場アニメの映像をメインにしたものになったのだ。スーファミ版中心なのは残念？

NOW ON AIR! 「スーパーストリートファイターⅡ」新闘場篇

【主な放映番組：「さんまのナンでもダービー（テレビ朝日系：火曜19時〜）」、「X-MEN（テレビ東京系：木曜18時30分〜）」】

今年はアニメ映画一色!?

今年の「ストⅡ」のCMは、新たに加わった4人の新キャラと、この夏公開される劇場アニメ映画の魅力を伝えるため、映画の中から4人の新キャラのカットをメインに構成されている。ちなみに冒頭のタイトルは、「ハリー」というデジタル編集システムによって、CG、背景や光、ロゴ、キャライラストをマルチメディアクリエイターの長谷川章氏が編集したものだとか。これで映画も見たくなる？

「超えられるか、俺を」というコピーの開発は、かなり苦労したとのこと。手島いさむ・BIG LIFEの挿入歌「CRY（クライ）」もイカスぞ。

これが冒頭のCGロゴ。何種類もの素材が組み合わさってる。

放映データ

●放映期間：'94年5月31日〜●制作：第一企画●CG製作：マリンポスト：プロダクション●演出：田中光敏●ナレーター：井上和彦、牧野隆志

NOW ON AIR! 「新創世記ラグナセンティ」ラグナセンティ篇

【主な放映番組：「幽☆遊☆白書（フジテレビ系：土曜18時30分〜）」、「キテレツ大百科（フジテレビ系：日曜19時〜）」他】

刺繍アニメに注目！

期待のメガロープレシリーズの第1弾ということで、シリーズ感を打ち出そうと作られたのが、この「ラグナセンティ」のCMだ。注目したいのは、冒頭の刺繍風アニメ。テクスチャーマンピングにより、刺繍のような質感を出しているCGは、低年齢層にもウケそうなものを狙っているそうだ。「シャイニング・フォースCD」は、今回は脇役みたいね。

結構凝った作りになっている、おとぎ話風のCGアニメは、白組によるもの。独特な絵柄は不思議な雰囲気を醸し出している。

WELCOME TO THE NEXT LEVEL

CM初登場の次世代コピー。なじみのセーガーも変わる？

放映データ

●放映期間：'94年6月4日〜●収録：5月30日●制作：（株）読売広告社、シーエムハウス●演出：山田英司●ナレーター：笹岡繁蔵、大塚良平●アニメーション：白組

NEWS■（株）ソニー・クリエイティブプロダクツはセガの人気キャラクターソニックを使ったグッズの商品化権と海外で販売されているキャラクター商品の輸入販売権を取得した。この夏からTシャツやトレーナー、バックや雑貨などのオリジナルグッズや輸入グッズの販売を計画中で、また8月中旬に東京・渋谷に「ソニックキャラクターショップ」のオープンを予定している。

BE MEGA RACING FREAK Vol.6

ALL JAPAN FUJI GT RACE 5/1決勝

スポーツカーレースに新たな潮流が……!!

カウンタックをドライブする池沢さとし。

改造費も含め1億円のフェラーリF40。

スポーツカーの代名詞ポルシェ964。

F1を頂点とするフォーミュラカーレースの繁栄を横目に衰退していったスポーツカーレース。かつてポルシェ、ジャガー、メルセデス、プジョーといったメーカー・ワークスマシンがサーキットを疾走したSWC（スポーツカー世界選手権）は消滅し、プロトタイプカーによるレースは世界でも日本でも姿を消してしまった。が、代って市販車をベースにしたGT（グランドツーリング）カーによるレースがスタートをきった。

今回紹介する全日本GT選手権には、いわゆるスーパーカーも出場。中でもファン垂涎の的、フェラーリF40、そしてレース仕様世界初のランボルギーニ・カウンタックがサーキットを走るとあって観客の視線も熱い。迎え撃つ国産も無敵のスカイラインGT－Rをはじめスープラ、フェアレディZ、RX7、シルビアとバラエティ豊か。加えてプロトタイプカーであるポルシェ942Cも加わるとあって、いったい最強マシンはどれか？ ファンならずともわくわくどきどき。結果は本命の942Cがマシントラブル、熟成の進んだGT－Rが1、2位となったが、ほとんど市販車に近いF40が300km/hオーバーランを披露しみごと3位！ 5万余のファンをうならせた。

スポーツカーレースはプロトタイプから市販車へと、新たな時代を迎えた。

バブル崩壊の割にはキャンギャルも多かったと思う。写真はユニシアジェックスキャンギャルです。

スープラ、カウンタック、シルビア、ポルシェのバトル。こんなレースが見たかった！

優勝した最強カルソニックニッサン。

チューンアップされたスープラは今後注目。

デモランする幻のランボルギーニ・ミュウラ。

プロトタイプカーのポルシェ942Cも出場。ポールを獲得したが。

カプコンのもう1つの顔がやってきた!

ROCKMAN MEGA WORLD

カプコン	9月発売予定	価格未定	12M+B・B

超硬派アクション登場!

メガドラ版「スーパーストⅡ」の発売で、ユーザーの期待も高いカプコンだが、今度は超硬派アクションとして大人気の「ロックマン」がメガドラにもついに上陸してくるのだ!　まずはお待たせしてたメガドラ版の画面写真をじっくり見てくれ!　ファミコン時代に生み出されたアクションゲームの名作がなんと3作分もいっしょに楽しめるこのメガドラ版。9月の発売までもう待てないぜ!!

左のカッコいいイラストは今回メガドラ用に描き起こされたものだ。クイックマン、メカドラゴン、スナイパージョー、バットン、アイスマンなど懐かしの顔がたくさん見えるのがうれしいね。名パートナーのラッシュや、宿敵ブルースもいるぞ。

気になるストーリーとゲーム内容はこうだ!!

「ロックマン」シリーズは、たくさんの作品が多くの機種で発売されているが、今回のメガドラ版は、ファミコン版の1から3を元にされたものだ。特にこの3作は、シリーズ全作品の中でもダントツに難易度バランスが良いことで、いまだにユーザーの支持も高い名作。これは期待できそうだぞ。ちなみに各ゲームは、1、2、3のどのゲームから始めることもでき、バッテリーバックアップにより各ゲームの進行状況をセーブすることも可能だ。メガドラ版だけの要素もあるらしいぞ。

こちらは、「2」のボス、フラッシュマンだ。「1」は暴走したロボットが敵だったけど、「2」の敵はすべてDr.ワイリーが作ったものだぞ。

懐かしい「1」のエレキマンだ。素早い動きに要注意。ローリングカッター有効だぞ。

こちらも「2」のウッドステージ。動物型のロボットバットンとロビットがいる。甘くみてるとやられるぞ。

敵の配置も絶妙だったこのシリーズ。ところで「ロックマン」のロックは"ロックンロール"が由来って知ってた?

なんとこんなにある!!

『ロックマン』ワールド!

「ロックマン」は、6年以上も前にファミコンにオリジナル作品として登場したが、ゲームボーイ、スーパーファミコンなどを含め、すでに14作品も関連作品が出ている人気シリーズだ。最近はボードゲームやサッカーものもあるけど、こっちもメガドラで出るといいね?

ロックマンのキャラを使ったサッカーやボードゲームも出ている(左はSFC「ロックマンサッカー」)。ちなみに海外じゃ「ロックマン」って「メガマン」っていうんだよね。まさにメガドラ向け?

こちらはメガドラ版の「3」からニードルマンだ。絵の感じはファミコン版に近い?

ロックマンシリーズ年表

FC	ロックマン	●'87年12月17日発売●ACT●1M
FC	ロックマン2〜Dr.ワイリーの謎〜	●'88年12月24日発売●ACT●1M+1M
FC	ロックマン3〜Dr.ワイリーの最期!?〜	●'90年9月28日発売●ACT●2M+1M
GB	ロックマンワールド	●'91年7月26日発売●ACT●2M
FC	ロックマン4〜新たなる野望!!〜	●'91年12月6日発売●ACT●4M
GB	ロックマンワールド2	●'91年12月20日発売●ACT●2M
FC	ロックマン5〜ブルースの罠!?〜	●'92年12月4日発売●ACT●2M+2M+MMC3
GB	ロックマンワールド3	●'92年12月11日発売●ACT●2M
FC	ワイリー&ライトのロックボード	●'93年1月15日発売●TAB●2M+64K
GB	ロックマンワールド4	●'93年10月29日発売●ACT●4M
FC	ロックマン6〜史上最大の戦い!!〜	●'93年11月5日発売●ACT●4M
SFC	ロックマンX	●'93年12月29日発売●ACT●12M
SFC	ロックマンズサッカー	●'94年3月25日発売●SPT●10M
GB	ロックマンワールド5	●'94年7月22日予定●ACT●4M
SFC	ロックマン7	●発売日未定　●ACT

サムライスピリッツ

ついに出た やっぱり出た

サムライスピリッツ

キャラがデカいぜ!

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●ACT
●容量未定

完成度 40%

他機種版には少々遅れるけど、メガドラでも「サムスピ」が遊べるのは、やっぱビッグニュースでしょ。しかも他機種に比べてキャラがデカくて迫力満点！ 期待するしか！

しかも天草が使える!!

天草四郎時貞！ コイツが使えるとは！ これで対戦などで相手をおちょくることができる！ ほっほっ！

満を持して 真打ち登場 気になる再現度はいかがでござる

知らない人はいないと思うけどこの「サムライスピリッツ」は、NEO・GEOで出ていた剣術アクションゲームだ。キャラクター数は12人で、最後には魔に取り憑かれた天草を倒すのが目的だ。このメガドラ版ではキャラの1人、アースクェイクがいなくなっているが、そのかわり、ボスである天草が最初から使える。まぁとにかく画面を見てやってくれ！

使えるキャラはこの12人

ムギギ……

つばぜっちゃうぜ!!

剣術格闘戦なので、もちろんこんなシーンもある。連打して相手の刀をはじき飛ばすのだ！ キャラの組み合せによっても有利不利があるが連打で勝つこともあるぞ。ギリギリいけ。

ガッキーン!!

相手の刀を弾き飛ばせば、刀は地面に刺さり、取らないとそのまま素手で闘うことになる。刀が砕け散ってなくなることもあるぞ。

おうっ！

うらあ!!

怒ったぁ!!

一定量の攻撃を受けるとキャラが怒って攻撃力が一時的に強くなる。まさに逆転のチャンスだぁ！

オレのファンも怒っちゃうぜ、フヒー!!

ピリッツ

各キャラの再現度も目に焼きつけるべし!!

SAMURAI SPIRITS

キャラクターは、みんな剣士または侍だ。メガドラ版では、ズーム機能がなくなってしまったけど、好きなキャラがずっとデカく見えるんだからいいよね。ここでは、その全12キャラを紹介しよう。最後の敵である天草がどうなるかが今から楽しみだけど、プレイ感は全キャラとも本家と同じ感覚で操作できた。後は今回入ってなかった声やBGMだけ。どう?

覇王丸

趣味は修行、宝物は愛刀河豚毒。ひたすら強いやつと闘うため旅する剣豪だ。

橘　右京

キザでニヒルで色男。愛する女性のため花を探すのが目的。愛刀は自作無名。

ナコルル

異変で失われていく自然と動物達のために闘うホントは心やさしい少女だ。

ガルフォード

忍犬パピィと共に忍マスターをめざす米忍者。刀はジャスティスブレード。

シャルロット

フランス各地の異変の原因究明（腕だめし）のため旅する。剣はラロッシュ。

柳生　十兵衛

武士道を重んじ、柳生新陰流により世界武術制覇を目指す。刀は虎鉄と助広。

千両　狂死郎

歌舞伎のすばらしさを世界に伝えるために闘う。愛長刀名は、世話女房。

王　虎

片腕となる有能な部下をスカウトするため、世界を回る。刀は斬肉大包刀。

タムタム

秘宝パレンケストーンを取り戻すため闘う。愛刀名はヘンゲハンゲザンゲ。

服部　半蔵

天草に乗っ取られた息子の魂を開放するため、表の世界に。刀は忍者刀だ。

天草四郎時貞

ある牙教とともに復活し、世界を支配しようとする。玉はパレンケストーン。

不知火　幻庵

魔道の王を目指して闘う不知火一族のエリート戦士。爪刀の名は、あざみ。

セガより一筆

ついにメガドライブにもサムライ見参!!　みんなの熱い期待に応えて急きょ「おもちゃショー」に登場したぞ。現在はまだ4割程度のデキなので、画面上に少し変な表示もあるけど、大きなキャラクターがガンガン動いてるのは伝わると思う。まだまだ完成度を上げて年内にはキミたちのもとへお届けするつもりだ。超期待してMD版「侍魂」を待っててね！

ソウルスター

●ビクターエンタテインメント
●9月発売予定
●8,000円
●SHT●CD-ROM

3D空間で撃ちまくれ!

コアデザイン社が贈る3Dシューティングは、なんと2人協力プレイができる。誰と合体プレイしますか!?

MEGA-CDで壮大なスペースオペラの幕が切って落とされる!!

タダの3Dシューティングじゃない。ドラマティックなストーリーと激しいバトルが展開

3D視点で拡大縮小をフルに使ったゲーム。この「ソウルスター」の特徴は、それだけではないのだ。なんとこのゲームは、パイロットとコパイロットの2人協力プレイができるのだ。もちろん1人でも遊べるが、ここは1つ友達といっしょに遊んでみよう。きっと今までにない新鮮なプレイになるぞ!

ソウルスターPrologue

クライヨ星を失ってから2世紀あまり……。クライヨの戦士達は、自分達の母星を破壊したマイヤーコイドを探し求め、ついに発見した。巨大母艦アベイターは、クライヨ星が破壊された以降に任務から帰還し、その惨状を目の当たりにした。多くの戦士達が、このアベイターで生まれ、仇を討つ機会もないまま死んでいったのだった。そして今、そのチャンスがやってきたのだ。2世紀をかけて開発した最新鋭戦闘機が、飛び立つ…。

ついに見つけた!!我が種族の母星の仇!!

自機は3形態に変形でき、ステージによって変形していく。最初は3Dシューティングなのだが、ステージによっては360°自由に動くことができるぞ。2人協力プレイで遊ぶ場合は、自機操作と武器の使用をプレイヤー1が行い、プレイヤー2はスペシャル武器の使用と、パワーをシールドやエンジン出力に転化する作業を行うのだ。2人の息を合わせるのがクリアのカギとなるワケだね。でも、1人プレイでも普通に遊べるので、心配はご無用。なめらかに迫って来る敵を撃ち落とし、ズンズン大きくなる背景の戦艦などに酔いしれてくれ。拡大縮小を使ったスピード感あふれるビジュアルシーンも魅力だぞ!

自機 Agressor アグレッサー

2世紀に渡り、巨大母艦アベイダー内で開発されてきた最新鋭戦闘機。戦闘機形態の他に、戦車形態や無翼ターボヘリ形態にも変形が可能。パワー転換機能搭載。

敵マイヤーコイドを壊滅だ!!

とにかく敵を撃墜しまくる。強力な武器は、弾数制限が。

左に見える戦艦が、グングン接近してくる。このなめらかさはハンパではないぞ。BGMも、すんごく迫力がある。自機は、ちょっと慣性つき。

宇宙空間に突如現れる巨大柱。敵マイヤーコイドの防衛ラインに突入したのだろうか。もちろん当たるとシールドが減少してしまう。スピードに負けるなよ!

リングでパワーUP

敵を破壊すると出るボールを撃つと、リングになる。くぐれば、パワーアップなどのよいことが。

パワーアップすれば、武器効果がグンと上がる。2人プレイなら、これをもう1人が調整できるんだね。たのむぜ相棒!

すべてを撃ちつくす!!

惑星上の前線基地を襲え!

地上の前線基地を強襲だ。ロボットが攻撃してくるぞ!

そして、いよいよ宇宙戦艦内部へ

敵の巨大戦艦へ突入だっ!

おっと、どこまで大きくなるんだ!?

バトル コープス

破壊のエクスタシー!

●ビクターエンタテインメント
●9月発売予定
●8,000円
●SHT●CD-ROM

「サンダーホーク」が好きだった君なら、きっとこのゲームも気に入ってくれるはず。とにかく見てくれよ!

リアルに移動する2足歩行ロボ!!

その名もBipedal Attack Machines

驚異の3D戦略バトルだ!!

コアデザイン社といえば、リアルヘリシューティング「サンダーホーク」を作った会社だけど、そのコアデザインがビクターとともに贈るのが、この「バトル コープス」なのだ。2足歩行のロボットで、3Dの世界を自由に歩き回れるこのゲーム、3Dゲームファンは注目だ。

メリディウムというエネルギー物質をめぐって、Biomech社とIMC社という2社の闘いがボーンストーリーになっているが、そんなことを気にせずとも、十分遊べるゲームなのだ。自分の操作するロボットが、2本の足で歩いているリアルな感触が伝わってくるぞ。

視界が狭いのが、緊張感と臨場感を盛り上げる。歩く感覚も最高!

自機を選べ

自機のタイプは、操縦者によって違う。自分に合ったキャラクターを選ぼう。オススメは、バランスのいいカッターかな。

攻撃力が3人の中でダントツだが、状況によって不利。

スピードがズバ抜けているものの装甲が弱い。

すべてにバランスの取れたキャラ。使える。

バトルフィールドは360°フル!

自機は前に書いたとおり、2足歩行のロボットだ。このロボットで、フィールドを歩きまわり、数あるミッションをこなしていくのだ。ロボットの操作は、前進、後退、右旋回、左旋回と思うまま。歩くスピードも変えられるし、さらに上半身だけ回転させたり、上を向かせることもできるのだ。そして、目の前の敵を倒す。しかし、突っ込むだけではダメで、レーダーやマップを見ながら戦略を立てて進まないと、ダメージを食らうばかり。まずは操作に慣れて、マシンを思うがままに動かせるようになるのが先決。また、武器の種類や効果も考えて敵を倒していこう。でも、操作するだけで楽しいゲームなんだホント!

敵ロボットがカッコイイぞ!

ムカデタイプ

ムカデタイプのロボットは、やはり頭が弱点だ。しかし、動きが速い。ボディは破壊しても意味がない。

レーダーだ

レーダーがなめらかに回転していて、壊すのがおしいくらいだ。しかし、これもミッションのうち。ドカドカ弾をブチ撃つのだ。

数ある武器を駆使!

武器は、視界の両端に見える砲身から発射する。ガトリング以外は、弾数制限があるぞ。

威力があり、使いやすいのがこのファイヤーボウル。つい使いすぎて、なくならないよう。

バーナーは、一定距離に接近した敵でないと当たらないし、片方からのみの放射。だが、この感覚はやはり爽快なのだ。も～えろよ…。

空中の敵

空中を浮遊している敵は、上体を上げて。

溶岩地帯ではダメージを受ける。素早い操作で迅速に通過せよ。

地上にある、こんな小さなトーチカも破壊するのだ。

敵ロボットは、上半身だけ破壊することもできる。その場合、下の移動ユニットはその場でクルクル回ったままになるぞ。

なんだかわからないぐらい破壊!

破壊する醍醐味と操作する楽しみを合わせ持つこれは、バトルテッカーにうってつけだ!

あの「キャプテン翼」をMEGA-CDで!!

アニメ版の声優を起用!

「ボールは友達／」そう言って世界の頂点を目指そうとしているストライカーがいる。もちろん、そいつの名前は……大空翼だ／

ＴＶアニメはもちろん、何度も映画化・ゲーム化された人気コミックがついにテクモからMEGA-CDに登場だ／ 原作の連載も再開され、まさにタイムリーなニュースとはこのことだね。

ゲームシステムは、ファミコンやスーファミ版を踏襲したものになりそうだが、大容量を生かした「何か」がきっとあるはず。とりあえずはビジュアルシーンが期待できそう!?

●テクモ
●9月23日発売予定
●7,800円
●SPT&SLG
●CD-ROM

ビジュアルシーンの声を担当するのは、もちろんアニメと同じ声優さん。ストーリーは、なんと翼の小学生時代からスタート、という情報が入っている。かなり原作に忠実なものになるのでは？

あの大空 翼がSEGAでプロデビュー!?

2P対戦がアツいのだ

なんと、MEGA-CD版では「２P対戦プレイ」が可能であることが判明。くわしい対戦システムは、まだ謎のベールに包まれたまま。しかし、冷静な状況判断ができないと相手に勝つことができないのは、対ＣＰＵ戦と同じだぞ。

これがタイトル画面だ

２P対戦のシステムは、スーファミ版と同じか？ 好きな選手だけを集めた、自分だけのチームが作れたりできたらいいね。期待して続報を待つべし／

「魔導物語Ⅰ」がメガドラに移植決定だよ!!

はろー／ みんな、アルルだよ～ん。あたしのデビュー作「魔導物語Ⅰ」が、にゃんとメガドラに移植されるんだ。

叫んだり、踊ったり、おしゃべりしたりは当たり前／ 今度はマジカル・アクティブ・オペレーションっていう新システムを採用したんだよ。方向キーでコマンド入力すれば、昇龍……じゃなくって、魔法を使うことができる、肉体派システムなんだ。その他にも、アイテム合体やら魔物を代わりに戦わせることができるアイテムがあるやら、新しいことがいっぱい／ 期待してね。

ありゃりゃ ダンジョンには敵がつきもの／ 落ち着いて戦いに臨まなくちゃね。魔法を使う時の入力コマンドはしっかり覚えたかな？ 魔法の種類ごとにコマンドが違うから、ちゃ～んとマスターしておかなきゃだめなのよん。

魔法で戦う ⬇➡⬆とコマンド入力するとファイヤーの魔法が使えちゃう。他の魔法は、さっきも言ったけど違うコマンドを入力しないと使えないんだからねっ／ サイドビューで、あたしが戦うところを見れるよ。

レベルアップ もっちろん、一定の経験値がたまれば、レベルア～ッップ／ 画面の下に表示されている球が全部明るくなると、レベルがアップするしくみになっているんだ。呪文のかけ声やおしゃべりも楽しいんだぞ～！

16メガ

●コンパイル
●来春発売予定
●価格未定
●RPG

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

ソニック&ナックルズ

●セガ
●10月発売予定
●価格未定
●ACT
●容量未定

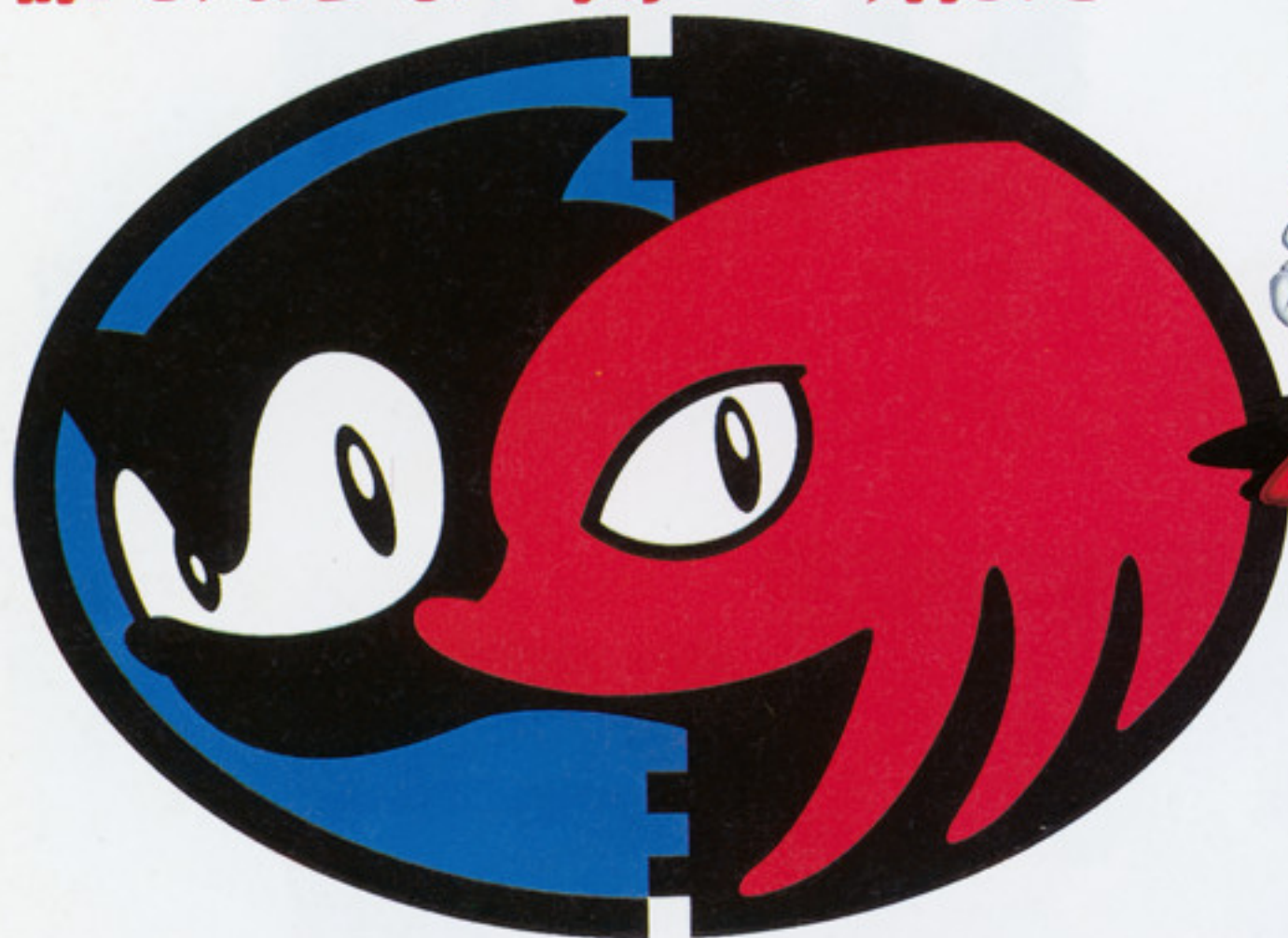
完成度ゲージ ?% ?人プレイ

ついに両雄が激突か？

誰も知らない闘いが始まる……

「ソニック３」が発売されて間もないけど、なんと早くもソニックの新プロジェクトの情報が飛び込んできたぞ！　その名も「ソニック＆ナックルズ」。詳しいゲーム内容や、「ソニック３」との関連などは、まだ公表されていないけど、ファンとしては絶対見逃せない一作になるはず。続報を待て。

SONIC & KNUCKLES

「3」では明確な決着がつかなかった両雄（写真は「3」）。

これが今回公開された謎のトレードマーク。はたして両者の闘いはどうやって決まるのか？

Ristar the shooting star（仮称）

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●ACT
●16M

完成度ゲージ 80% 1プレイのみ

つかみはオッケー（死語）

セガのニューキャラクターとなるべく現れた（？）星型のふしぎなヒーロー、リスターくんを知っているかい？

彼はミョ～ンと伸びる腕を使って、なんでもつかむという異色なアクションが得意なんだ。なにしろ、この腕がじつに万能で、邪魔者を倒す、高いところに登る、障害物の反対側へまわるといった、およそどんな状況にも対応できる優れモノなんだ。

今回は、はじめのステージまでの公開だけど、緻密なグラフィック、生き生きした動作、豊富な表情といった、いかにもキャラクターゲームの王道という手ごたえは期待度100％かな？

バルジ星系の平和のために立ち上がるリスター。星の子チョ◎ンと言うのはベタベタすぎるぜ。

こんなに伸び～る

操作は、移動の他に腕を伸ばすボタンとジャンプボタンのみ。ザコ敵だったらつかむだけで、はるかかなたまでヘッドバッドでふきとばしてしまうぞ。

NEW RELEASE SCRAMBLE

豪血寺一族

●アトラス
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●24M

完成度ゲージ 60% 2人対戦プレイあり

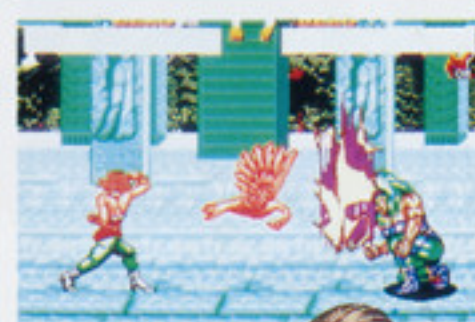
全員が2段ジャンプできるんだよね

先月の発表以来、ユーザーの期待が高まっている「豪血寺一族」だが、今回は一気に60％の完成度までこぎつけたバージョンをお見せするぞ。

ちなみに現在のところは、全8人のキャラのうち6人までできている（もちろんメガドラ版も全キャラ入る予定）という感じで、あとは残りの2キャラと調整の完成を待つばかりだ。年末予定の発売に期待せよ。

豪血寺一族の血をひく8名が、頭目の座をめざして闘う。どいつもこいつも、とても血縁があるとは思えない面々だ。

アーケード版の、くどい感じのグラフィックを再現した画面。特にお種はシワの表現がリアルすぎてイヤっぽい。

各キャラクターの必殺技が炸裂する。ちなみにパンチ、キックの強弱攻撃は6Bパッドにも対応しているぞ。

恐怖！ お種の若返り！

相手の精気を奪って10秒だけ若返るババア。うひょ！

ズールのゆめぼうけん

●インフォコム
●発売日未定
●8,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

30分どころか数時間おまかせ

ホォォォォ〜ッ、ウィィィィ〜ッっと、どこかキレちゃっているデモを見ているうちに発売日がまたまた延びてしまった「ズール」（どういう意味だ？）。

全6ステージの背景が、いろんなメーカーの協賛となっていた珍妙なこのゲーム、主人公のズールも負けず劣らずの「へんぴ」でイキな野郎だぞ。

海外独特の擬音が乱れ飛ぶオープニングデモ。こうして見ると、意外とズールってかわいいかも？

お菓子のステージ

チュッパチャプスをはじめとするお菓子だらけのステージ。足がケーキにズブズブ埋まってしまいそうだ。

オーディオのステージ

フライングCDだの、陽気に歩くギターだの、音楽関係の物体ばかり。異様な強さを誇るボスはエレキギター？

新作ハミ出し情報

先月のおもちゃショーに続き、今月はアメリカの祭典サマーCESから話題作がいろいろ入ってきたぞ。日本国内では次世代機ばかりがもてはやされてるけど、まだまだメガドラ、メガCD関係は面白い作品が目白押しだよ。

キャラがさらに増え、12人から選べる「モータルコンバットII 究極神拳」。

アメリカで大ヒット中の格闘アクションが、早くも登場。熱いぞ。

究極神拳は各キャラ2つ程度もある「II」。残酷シーンもさらに続々。

デモ画面が豊富な「パワーモンガーCD」。

CESでアクレイムが展示した「マキシマム・カーネージ」。日本では9月に発売。

GGの「ポパイのビーチバレー」は、メインのバレーに加えて、こんなミニゲームが6つも入っててお得だぞ！

こちらは、まだ日本では発売が決まってないけど、ちょっと気になる新作を拾ってみたぞ。そのうち日本でも出てくるかもね？

コナミの「リーサル2」はCDで登場してたぞ。

タカラはGG版「餓狼スペシャル」を展示！

THE SCENE OF J.LEAGUE SPECIAL

1994 Vol. 4 撮影／大屋哲男

Jリーグ プロストライカー2

J.LEAGUE PRO·STRIKER 2

●セガ／7月15日発売／7,800円／16M+B·B／4人同時対戦可能(セガタップ対応)

ドリブルすりゃあいいってもんじゃない!! 勝つための基本テクニックを考えよう

スポーツゲームは人間同士の対戦が盛り上がることは言うまでもないんだけど、やっぱりある程度のテクニックを身につけておかないと、実力差がありすぎて90分の試合でも、いきなり秒殺されちゃう可能性が大。そこで、対コンピュータをメインにして、ある程度人間同士の対戦でも役に立つようなテクニックを教えよう。テクはDF、MF、FWそれぞれに書いてあるが、どれにでも通じるテクニックもある。これらを参考にして、自分なりのスーパーテクニックを考えて熱い闘いを楽しんでみてくれ。

プレシーズンマッチ

ジェフ市原 VS ヴェルディ川崎

市原スタジアム

天候 晴れ

サッカーの試合は晴れるにこしたことはないけど、雨の試合もなかなか面白いねえ。

DF編 スライディングよりもシュートコースをなくせ!!

ディフェンスというと、スライディングで相手のボールを取りにいきたくなるのがフツーなんだけど、スライディングは失敗して抜かれたりファウルを取られるなどリスクが大きい。特にペナルティエリア内でのファウルはPKになり即失点につながる。基本はボールを持った相手の近くに行ってシュートコースやパスコースを塞ぐようにしたほうがいいだろう。どうしても、ボールを奪いたいという場合には、相手とせりあう(重なるように走る)ように走ること。以外と簡単に奪えるぞ。もちろん逆のケースもあるので、奪ったボールはすぐにロングキックで前線に蹴り出そう。

Yellow Card

イエローカードは1試合中に2枚もらうと退場になってしまう。1人少ないのはツライ。

この写真だとちょっとわかりづらいけど、シュートコースを3人で封じているところなのだ。ファウルをしないためにはこれが安全。

スライディングは見た目にはカッコいいんだけど、実際問題として考えると、失敗した場合にダメージが大きい。せっかく詰めたのにまたフリーにさせてしまうぞ。

浦和レッズ

ヴェルディ川崎

横浜マリノス

鹿島アントラーズ

ジェフU市原

ナビスコカップは7月23日からっ!!

この原稿を書いているのはワールドカップの前なんだけど、本誌の発売日はちょうど盛り上がっている頃だよね。いったいどこが優勝するんだろうか、とても楽しみだ。しかし、Jリーグの話題でいくならば、ワールドカップが終わって7月23日から始まるナビスコカップに注目しなければならないのだ!

この大会はJリーグ12チームの他に準加盟チームである柏レイソルとセレッソ大阪も参加する。この2チームが来年Jリーグに昇格できるかどうかはまだ決まっていないが、Jリーグとの実力差がどれほどあるのかを見るにはちょうどいいだろう。できるだけ勝ち抜いてアピールしてほしいよね。特に柏レイソルは昨年決勝に残れなかったことでJリーグ昇格を逃したわけだから、今年はぜひともいい成績を残したいところだろう。カレカゴールが火を吹くか!?

さて、じゃあどこが優勝するのかということになるんだけど、昨年は日本代表選手を欠きながらもビスマルクの活躍でヴェルディ川崎が優勝。今年のサントリーステージはあまり好調とはいえなかったけど、ラモスも復活するし、もともと実力は高いチームだから優勝候補筆頭と言ってもいいだろう。対抗の1番手は、

MF編 レーダーを見てパスかドリブルかを判断

MFはDFとFWの両方を掛け持ちすると考えればわかりやすい。攻められている時のプレイはほとんどDFと同じ。ゴールからの距離がある位置ではDFよりも積極的にボールを奪いにいくのもいいだろう。ボールの奪い方もDFと同じだ。仮にファールをしたとしても直接ゴールを奪われる可能性はないので、1枚イエローをもらうまではスライディングするのもいいかも。ボールを奪ったら即攻撃。このゲームは前にも書いたようにドリブル中のボールを奪いやすいので、敵DFをスイスイ抜こうなどというプレイは難しい。とりあえずはレーダーを見て自分とFWとゴールの位置確認をする。自分がセンター付近で、斜め45度前にFWがいる場合には迷わずパス。ゴールが近ければある程度ドリブルしてシュートを打つのも1つの方法だ。

Check!

常にレーダーをチェックしながらプレイしよう。レーダーの大きさは3段階に変更できるので、好みの大きさにする。一応表示しないこともできる。

①FWにパス！

レーダーを見て、左右斜め前にFWがいるようなら迷わずにパスをしよう。いいパスがいくぞ。

②自分でドリブル

すでにゴール前まで持ち込んでいるので、自分でシュートポイントまでドリブルだ。

FW編 ナイスポジションからクロスで狙え！

攻撃のポイントはいかにゴールしやすいポイントを見つけるかということ。とりあえず、覚えておきたいシュートポイントは右のイラストの位置だ（キーパーがオートの場合）。ゴールからの距離はペナルティキックのポイント、左右はゴールエリアのサイドの位置と覚えるとわかりやすい。パスをもらったFW、ドリブルしてきたMFはここを目指そう。この場所からクロスにシュートを打つと入る確率が高いぞ。キーパーが弾く可能性もあるので、シュート後もコントローラーで残り選手がいつでもゴールを狙える位置に動かしておくこと。弾いたボールが相手DFに渡っても、クリアされる前だったらボールを奪える可能性があるので、諦めずにチェックしにいくこと。シュートポイントはここだけではないと思うので、いろいろと探してみてほしい。うまくなれば、センタリングシュートなども研究してみるといいだろう。また、コンピュータの動きをじっくりと研究してみるのも1つの方法だぞ。

この位置がポイント。下のイラストがわかりやすいよね。

絶対あきらめない

キーパーが弾いたボールを逃さずシュートに走る。これも勝つためのテクニック。というより、基本精神だ。

Shoot Point!!

GOAL
Shoot!
Shoot!

ベルマーレ平塚

ガンバ大阪

ジュビロ磐田

名古屋グランパス

横浜フリューゲルス

清水エスパルス

(前ページより)サントリーシリーズで優勝したサンフレッチェ広島。Jリーグで最もシステム完成度の高いサッカーで優勝を狙う。その他、可能性の高いのが天皇杯優勝の横浜フリューゲルス、鹿島アントラーズ、清水エスパルスの3チーム。エスパルスは強いことは強いのだがなぜか優勝に結びつかず、万年2位というイメージができつつあるので、ここでの勝負に気合いを入れてくるだろう。順当にいけばこの5チームのいずれかが優勝すると考えていいだろうけども、トーナメント戦ということで、実力に加えて運なども大きく関係してくるので、何が起こるかわからないハズ!! 当然のことだけど、セガロゴが光るジェフユナイテッド市原もがんばってほしい。

9 西澤	FW
生年月日	1975.6.17
身長体重	178　72
出身	鹿児島実高
'93年度J.リーグ成績	
出場試合 0	得点 0
シュート 0	アシスト 0

Jリーグ新人得点記録を更新した城。ナビスコカップでの活躍も期待できる。もちろん、カップ得点王を狙え!!

サンフレッチェ広島

今月のメガカルチョはお休みです！

メガカルチョ　前回の解答

さて、先月号のメガカルチョの正解だ。清水、鹿島はまあ順当だったけど、市原がまさかまさかの敗戦。このおかげで5割がダメに。ということで正解ワードはチチメ。正解者のなかから抽選で3人にソフトをおくります（当選者は発送をもって発表に代えます）。

BE-MEGA HOT MENU PART1

BEメガホットメニュー

ダイナマイト　ヘッディー

シークレットボーナス探しが面白いらしいぞ

完成度ゲージ　100%　1人プレイのみ

●セガ
●8月5日発売
●6,800円
●ACT
●16M

これまで長いこと紹介し続けてきたヘディ夫もそろそろ発売日が近くなったんで、ここらでイッパツ主要キャラ解説と総集編でもやっちゃおうかな？　という次第

上の見出しですべて語ってしまったも同然だが、いよいよ発売まで約1カ月となった「ヘッディー」。今回は完全総集編ということで、基本から一気に見てもらうぞ。まずはゲーム中の登場人物（人形）からいってみましょーか！

フィンギィ
キーマスターを倒すとどこからともなく現れ、ヘディ夫からキーを奪ってしまう。すべてにおいて謎の人形。手が取れているからクズ人形か？

マルヤマ
クズ人形狩りのクマ人形。ヘディ夫を勝手にライバルと決めつけ、いたる所でちょっかいを出してくる。敵ながら憎みきれない愛敬がある。

ヤックん
キーマスターとの対決時になると飛んできて、敵の弱点を矢印で示してくれる。良家の育ちのせいか（？）ていねいなザンス言葉を使う。

フックん
おもにヘディ夫が登れない高い場所などにいて、頭を飛ばすと引き上げてくれる。言葉使いは乱暴だが、ヘディ夫を兄貴分として慕っている。

モックん
頭をぶつけるとヘディ夫の頭部バリエーションを出してくれる。ヤックん、フックんとあわせて、ヘディ夫のお助けトリオとして協力。

ヘッディー
このゲームの主人公。頭が取れていたためクズ人形狩りにあうが、処分される前に脱走し、皇帝キング・ダークデーモンの討伐を決意する。

ダイナマイト ヘッディーって、どんなゲーム？

ヘディ夫

ヘディ夫は、海外ではすでにソニックの次にフェイマスなキャラクターになってるらしい。

「ダイナマイト ヘッディー」という作品は、今までのアクションゲームとはちょっと系統が異なっている。まず、主人公のヘッディー（以下ヘディ夫と愛称で呼ぶ）からしてそうだ。普通のアクションならパンチや銃、剣などで攻撃するところを、頭部がはずれている人形のヘディ夫は、豪快にも頭を飛ばしてアタックするのだ。しかもこの頭が非常に万能で、実にさまざまな使い方ができるのだが、これは実際にプレイして確かめてくれ。次に、ゲーム中の世界が人形劇の舞台という設定。さらりと書いてしまえばそれだけだが、改めてグラフィックをよく見てほしい。背景がすべて書き割りで構成されているだけでなく、ときどき破れたものも混じっていることや、キャットウォークが張りめぐらされた天井、そしてヘディ夫の体力が左上のライトの色で表現されていることなど、驚くほど緻密なことがわかるだろう。他にも、サウンド面や演出などに語りきれない魅力はあるが、「本当にいいゲーム」というものが理解できるユーザーなら、この素晴らしさは必ずわかることだろう。

皇帝軍が突如として人形界の平和を破壊した！

ここは、人形だけが住む世界。大きさや種類による差別もない、平和な空間。

しかし、ある日を境に、この世界でいちばん偉い人形と名乗るキング・ダークデーモンが、部品が取れていたり、ほころびのある人形をクズ人形と決めつけ、狩り始めたのだ！

頭がはずれていたヘディ夫も運悪くつかまり、キーマスター（画面奥のモニターの影）達の選別によってクズ人形の烙印を押され、無情にもゴミ箱へ放り込まれる。

しかし、仲間達といっしょに処分されそうになった瞬間、ヘディ夫はなんとか脱出に成功する。だが、それはこの先の苦しくも楽しい冒険の始まりでもあった。

そして幕が開き、この舞台の本番へと突入する。はたしてこの冒険は第何幕まで続くのだろうか？

ステージ1

かふ壱氏が語るこのステージのみどころ

やっぱ逃げですね、逃げ。なんてったってボタン押さなくていいです。気がついたら終わってますしね。そんでもってやっぱクマですね、クマ。2発だしね。ムラサキだしね。

冒頭のオープニングで脱出したヘディ夫の逃走編に当たるステージ1は、いきなりクズ人形狩りのとるぞうくんの追撃から始まる。

いっしょに逃げ出したヘディ夫の仲間（同タイプの人形？）が、悲しくも次々と再捕獲されていくが、うまく頭をぶつければ、もしかしたら……。

どこから飛ばされてきたのか、巨大なミサイルがドカスカ突き刺さる。うひゃ〜。

とるぞうの手から逃げろ！

不気味な足音を響かせて、とるぞうが追いかけてきた！　伸びまくる腕から逃れる術はないのか!?　いや、たった1つだけある。

お次は戦闘機が！

おまけに爆撃機までやってきた。爆弾は簡単にかわせるけれども、坂道の看板を見ているヒマさえありゃしない。かんべんしてくれい！

終生のライバル？ クマ人形のマルヤマ見参

ステージ1も終わりかと思うのはまだ早い。背景の書き割りがいきなり変わって……。

みなさんご存じのマルヤマ登場！どれほどネコに見えようとも、彼はクマ型人形なのでお間違えなく。

贅沢にも自分専用の背景まで準備しちゃっている抜け目のなさ。おちゃめ。

とりあえず頭を2回ぶつけちゃってくださいな

スーパー（中略）体当りと、名前だけはすごいが、実は余裕でかわせる技だったりする。

ステージ2

かふ壱氏が語るこのステージのみどころ

やっぱ練習ですね、練習。やらなくても別にいいですけど。やっとくと、上手くなった気になりますしね。得もしますしね。あとイヌですね、イヌ。よく働くしね。

ステージ2からはヘディ夫の親友、お助けトリオも登場し、いろいろ攻略も必要になってくる。つまり、本当の意味での「ヘッディー」が始まるのだ。一体めのキーマスターや謎の女性フィンギィも登場し、ストーリー性も徐々に深まっていくぞ。

最初の街にはお助けトリオの部屋があるぞ。

もっているのはおいしいアイテムだから取れば得するっすーダリアV世（愛称モックん）のおへや

モックんの部屋ではいろんな頭を試用できる。いろいろ使って、左右から出てくるロンドン隊を全滅させよう。

フックのつもりでつかまればピョーンと上へのぼれるよーんダルクIII世（愛称フックん）のおへや

ここでは上へと登っていくゲームができる。後半は足場のない所での連続くいつき（ハイテク？）を練習しよう。

矢印をもって敵の弱点を教えてあげるからどこを狙えばいいかわかるんだックスIV世（愛称ヤックん）のおへや

最後の部屋は、ヤックんが次々と示すカプセルを叩くゲーム。おはようグッモーニン隊を全滅させるとクリアだ。

頭のバリエーションは全部で14種類＋αだよ

モックんが運んでくれる頭部バリエーションは、どれもお助けトリオの本名なみに長い正式名称があるけど、スペースの都合で載せられないんだ。

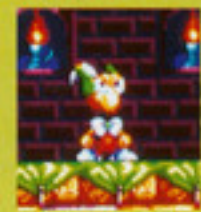
トリプルドカンヘッド
一度に3つの頭をドカンと飛ばせる。テキトーにやっていても敵に当たるのが強み？

ストップ ザ ワールド ヘッド
一定時間、ヘディ夫以外の動きを止めることができる。止めどころをうまく調整しよう。

すべてをのみこむ暗黒バキウムヘッド
まわりにあるアイテムやザコ敵を一気に吸い込む。ただし、頭を飛ばすことはできない。

ガンコ一徹ヘッド
ヘディ夫の頭がカチカチになって、耐久力のある敵や障害物も一撃で粉砕できる。

エンジェルリングヘッド
まわりの光輪がヘディ夫を守ってくれる。ただし、敵の弾などは防げないので注意。

セクシィボンバーヘッド
頭を設置すると、一定時間後に大爆発。いつまでも装着していると、自分も巻き込まれる。

暴走オーバードライブヘッド
移動速度、頭の飛距離が大幅にアップ。特に移動速度はヤケクソに速くなるぞ。

ファントムエアーヘッド
体が半透明になって、すべての敵や攻撃をすり抜けられる。いわゆる無敵のヘッド。

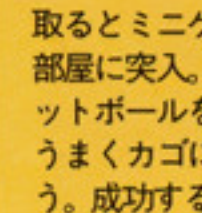
火を吹くバーベQヘッド
8方向へ自動的にスターバレットをまき散らす。頭も飛ばせるので有効性が高い。

串刺しクライマーヘッド
鋭いトゲを壁に突き刺し、ジャンプを繰り返すことでどんどん上へ登れるヘッド。

ボク子供だからワカンナイヘッド
体が普段の半分くらいの大きさになり、狭い通路なども通れるようになる。かわいい？

おっかけボーキィヘッド
鼻の穴から誘導弾をフンスカと発射しまくる。ただし装着中には頭を飛ばせない。

おやすみベイベーヘッド
ナイトキャップをかぶって、その場で眠ってしまうが、目覚めた時には体力が回復する。

仏の顔も一度だけヘッド
ただ重いだけで、飛ばすことはおろか満足に歩くこともできない。絶対に取っちゃダメ。

リバティヘッド
取るとミニゲームの部屋に突入。バスケットボールを叩いてうまくカゴに入れよう。成功すると……。

ドグーン一味を粉砕すると……

道中で、モックんをいじめているドグーン一味と遭遇。このオリを頭で叩き、やつらを退治するのだ！ 手下の2体も倒すと、いいことがあるかも。

後半のルートはどっちを選ぶ？

串刺しクライマーヘッドで登っていくと、この中ボスと闘える。体のパーツを先に壊せ。

ラストは、ボク子供（中略）ヘッドか串刺しクライマーヘッドの選択によってルートが変わる。

最初のキーマスターはバウンティ バウンティ

ホールには何やらすごそうな武器を装備したマルヤマがいたが、巨大なキーマスターにつぶされてしまった！ 狂気がとりついたように跳ねる姿が恐いのなんの。

ピンピンのしっぽを叩け！

ウワァ～オ！

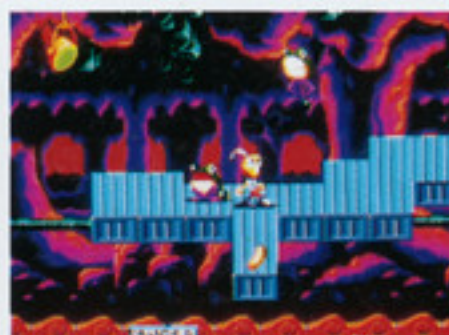
キーマスターを倒すと、残骸からキーが出てきた。しかし、それを謎の女性が横から持っていってしまう。この2人って、まるでルパン三世と峰不二子の関係みたいだな。

ステージ3

かふ壱氏が語るこのステージのみどころ

やっぱ床ですね、床。ナナメに動きますしね。ザコ滑りますしね。あとクマですね、クマ。引き回しですしね。ムラサキだしね。あとデッサン人形ですね。着替えるし、木だし。

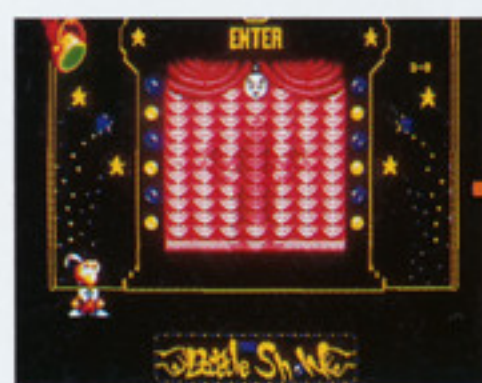
ステージ3は足場が頼りない洞窟から始まり、途中でマルヤマに舞台裏へ引きずりこまれ、一般公募によるキャラ・ゲストパペットと一戦まじえて、しまいにはキーマスターと闘うという、波瀾万丈な展開だ。トレジャーお得意の多関節キャラやソフトによる回転を存分に堪能してくれ。もっとも、この先にもさらにすごいのが……。

ズリズリ傾く洞窟

↓背景の穴から様子をうかがっていたマルヤマにつかまったヘディ夫！ うっかりしてたな。

↑駄菓子屋とか縁日で売っていたような、懐かしい感じのカエル人形。ゲ〜コゲコ。

ドヒャ〜！

毎回、体のパーツを取り替えて登場するマルヤマ。今回はテールハンガーで振り回してくれる。プチヤマに注意しつつ、頭を地道にぶつけろ。

ゲストパペット

仰々しく登場するゲストパペットは、その体を2つに分けて迫ってくる。上下どちらを先に破壊するかで、その後の攻撃パターンが違ってくる。君の頭もちゃんと使え。

皇帝軍で一番のドレッサーって本当？

キーマスターのジャクリーンドレッシーは、4種類の服をとっかえひっかえ登場する。ちなみにこれは夏のコレクションのパッションドラゴン。ヤックんが示すパーツを順に攻撃して、ポロポロはがしていこう。

ステージ4

かふ壱氏が語るこのステージのみどころ

やっぱシカケですね、シカケ。スイッチあり、押し出しあり、引っ張りあり、ハネ返しありですしね。あとやっぱフランシスさんですねフランシス。でっかいし、恐いし、夢に出るし。

ステージ4は背景の夕焼けがきれいな冒頭から始まり、文字どおり頭を使うシーン、そして中ボスのレベッカを倒せば終わる。え？ キーマスターはどうしたかって？ 実はこのステージには出てこないんですよ、なぜか。とはいえ、これまでのストーリー展開から考えても、無意味にいないわけじゃなさそうだが……。

HIT ME！

左のパンチングボールみたいなのを叩くと、マクドナルドをほうふつとさせる地響きが。

アタマを使え

頭をぶつけて勢いをつける足場や、回転ドアのような仕掛けが悩ます。タイミングが大切だよね。

恐い！ 恐すぎるぞレベッカ！

実はひそかにキーマスターの地位を狙っているらしいレベッカ。中ボスのくせに迫力だけはボスなみだ。子供が見たら手持ちの人形を捨ててしまいそうな恐さだよね。

小さいことはいいことだ

ボク子供（中略）ヘッドを使えば、危険きわまりない地形も余裕で通過できる。ヘディ夫が今どこにいるかわかるかな？

誰もいないって!?

ヤックんが言うことにゃ、キーマスターがいないらしい。確かにトクしたって感じざあます。先を急ぎますか。

ヘディ夫コラム DYNAMITE 音声はもとより、魂のこもったメロディーも必聴ですヨ

サウンドの鈴木です。巷で噂されている「トレジャー改音源ドライバー」についてですが、今回からPCMの音質改善と容量増加を我がヤイマン先生が施してくれたおかげで、声優さんの声は実にクリアに表現されています。ただし基本的な部分はセガのものですから、微妙なテンポとかを出すために日夜格闘しています。さて、ヘディ夫の音楽ですが、マルヤマ登場のBGMとスタッフロールのピアノ曲がこんなのアリかよ／ って感じで遊んでいますので、ぜひ楽しんでください。マルヤマって昔飼ってたネコに似てて好きだぜ//

ステージ5

かふ壱氏が語る
このステージの
みどころ

やっぱ塔ですね、塔。回りますしね。引き抜かれたりもしますしね。中に入ったりもしますしね。あと頂上ですね、頂上。やっぱ回りますしね。奥いきますしね。ゲロでるしね。

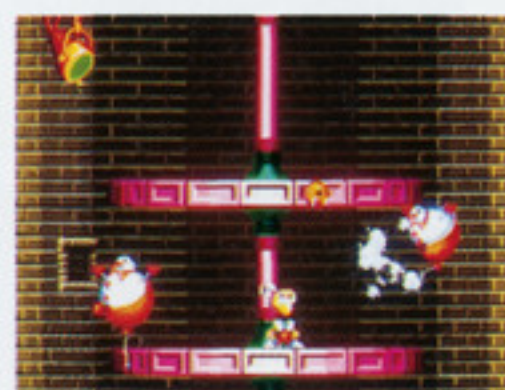
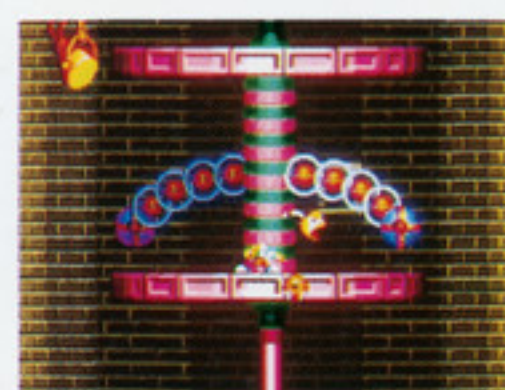
ここではDD軍の重要な拠点(きょてん)の1つである塔が舞台。ストーリーも難易度もこの辺りから山場を迎えるぞ。まずはマルヤマと戦いつつ外側から登っていき、途中から内部へ突入。そして最上階でトレジャーの技術力の塊、モーターハンドとあいまみえることになる。この時、余裕があったらある程度ねばろう。なぜかというと……。

高い所も平気……かな?

憎まれ口を叩くわりにオッチョコチョイなマルヤマは、ここでも登場。いっそコイツを主役にしたゲームを作ればいいのにね。

塔の中間をスコンと抜いてしまう! 足場がどんどんなくなっていくから、急いで登らなければ。

塔の回りこみが、なんかすごいぞ

塔の中もズリズリと回りま〜す

頭をぶつけるとプシューと空気が抜けるザコ。どこへ飛んでいくのやら……。

内部でも外側と同様に回りこみの表現が見られる。マジで立体的だよ。

技術力の結晶=モーターハンド!

最上階では、思わず動きに見とれてしまうキーマスター、モーターハンドと対決。弱点は背中にある!

ブレインシェイクで足場を回され、気がついたら向こう側にいるヘディ夫。見えるかな。

左右の鉄拳をかわしてから、はるばる反対側まで歩いて背中を叩く。動きの美しさもじっくり見てくれ。

ステージ6

かふ壱氏が語る
このステージの
みどころ

やっぱヘッデーですね、ヘッデー。ここだけの頭3つありますしね。弾でますしね。あと赤んぼですね、赤んぼ。何か出すしね。年とるしね、死ぬしね。

アクションゲームなのに本格的なシューティングも楽しめるという、ちょっと得した感じがするステージ6には、ここだけで使える3種類のヘッドが用意されているのだ。今回が初公開のキーマスターは、あえて説明しないけど、いろいろ楽しいことが起きるぞ。

シューティング専用ヘッド

紅の翼ヘッド
3方向弾を前後に撃ち分けられるヘッド。移動速度は、3つのうち普通になっている。

黒いハヤブサヘッド
ヒヨコを斜め下へポトポト落とす。真正面へ撃てないのが弱点。移動速度はやや遅い。

光の弾丸ヘッド
なんでも貫通するレーザーを発射する。移動速度は最高だが、微妙な弾よけが難しくなる。

松竹梅でいうと松の特上SHT

巨大戦艦は出るし、ザ◎っぽいザコも出るわと、本格的な内容のシューティングシーン。間違ってもオマケで作ったなんて言わせん!

要塞内部にはマルヤマが!

建設中のDD軍要塞まで追ってきたマルヤマが、手前と奥の立体的攻撃で迫る。一定時間ねばれ!

キーマスターはかわいくて恐いベイベー

DD軍要塞の建設責任者でもあるキーマスターがこいつだ! かわいいこと言ってるが、眉毛の生えていない顔を近づけてくるのは勘弁してくれ。それにしても、チャック◎ックIIの赤ん坊とタメをはる不気味さだ。

顔面が突然パックリといきます

しかも人形のくせに成長する。そろそろ思春期ってツラだな。

ステージ7

やっぱウシですね、ウシ。首ふるしね。歩くしね。何か平和っぽいしね。そんでもってネコですね、ネコ。背中向けると目開くしね。あと蝶もね。

今度はどんなステージになるのかな～と思いきや、なんとステージ7はまだDD軍が侵攻していない地域なのだ。クズ人形狩りを逃れた者達と、のどかなひとときを過ごしていると、ここの代表（？）らしい人形が話しかけてくる。とりあえず、次へ行ってみようか。

ヘディ夫シアター第一回公演「視線」

いっぱいいるね～

先を急ごうかな

なんか気になるな～

ん？

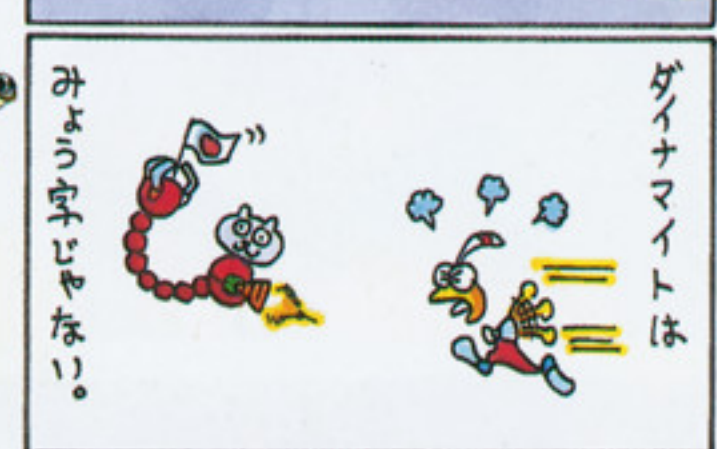
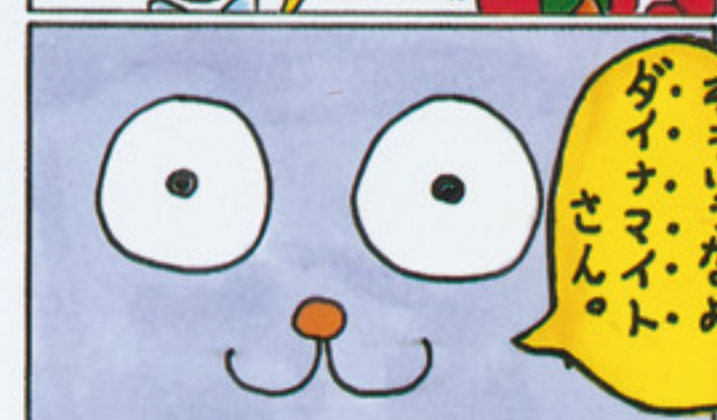
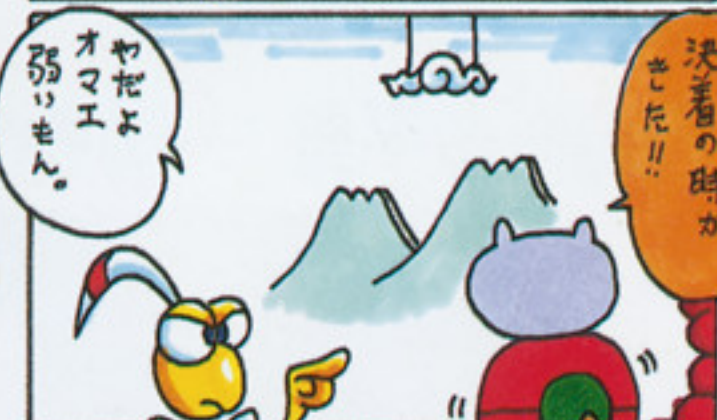
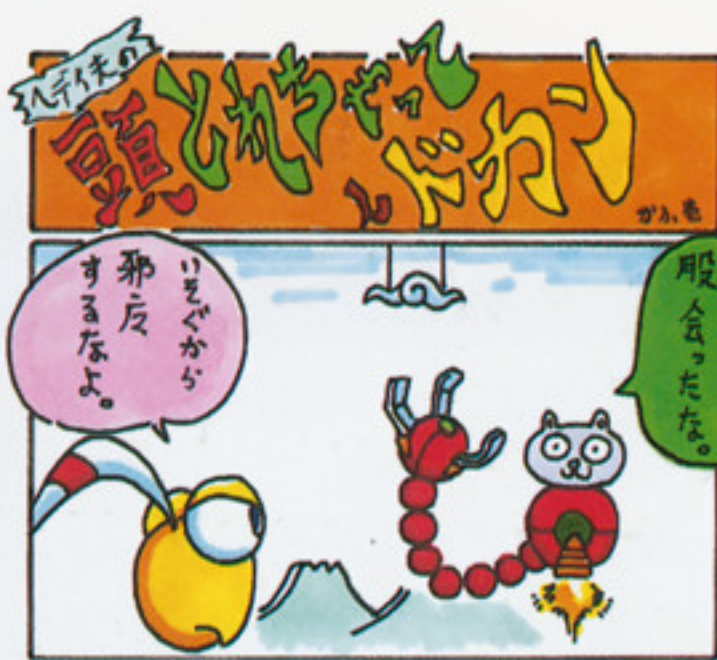
DD軍のいない楽園だ！

東北地方の土産、赤べコ（ベコは牛の意味の方言）そのものの人形がいっぱい。首の振り方がリアル。

キモノ美人のやよいさん

あなたがヘッディーさんですね。あなたの ユウキあるこうどうに とても かんしゃしています。

日本人形のやよいさんの話では、皇帝の居城はまだ先のほうにあるらしい。ご親切にありがとさん。

ヘディ夫の頭とれちゃってドカン

それはそうと、ステージ8以降はどうなっちゃうの？

今回はざっと総集編をお届けしたけど、どうだったかな？　この先はステージがいくつあるのかわからないけど、まだまだ油断できないことは確かだ。さて、次回は攻略をやるので（予定）、発売日に買っておくように。いいね？

わあキレイ！

どうやらだいぶ佳境に入っているらしい場面。背景にもだいぶ気合いがこもっているね。

いろんなタイプがいるソルジャーも、この辺りでは偉い階級のヤツが出てくるぞ。

ここはいったいどこでしょう？

次回へコンティニュー

コンティニュー画面の歓声と拍手に元気づけられ、再び冒険におもむくヘディ夫であった。後半はつらいけど、がんばろうよ。

来月は攻略編？股みてぬー

ヘディ夫コラム DYNAMITE
シークレットボーナスをたくさん取っておくと、なにか良いことあるとか？

実はこのゲームには、いたる所にシークレットボーナス（以下SB）が隠されている。

SBというのは、特定のキャラクター（隠れキャラも含む）を倒した時などに加算されるもので、スコアはステージクリア時に精算されるしくみだ。このSBの存在によってエンディングで表示される“ゲームトータルスコア”を競えるから、1本でいろんな楽しみ方ができる。また、SBを取った際は「ユー ガッタ シークレットボーナス！」と音声で教えてくれるので、発見したらちゃんと場所を覚えておくことを勧める。

詳しいことは、トレジャーの許可を得られたら次回に触れよう!?

STAGE POINTS / TIME POINTS / SECRET POINTS

クリア時に、そのステージのSBの総数と取った数が表示される。それを参考に探そう。

せっかくだから一つだけ明かしちゃおう。最初のSBは、ステージ一のこいつだ。

スーパーストリートファイターII

この夏はイベント関係もストII三昧だぞ

完成度ゲージ 100% 8人まで対戦可能

●カプコン
●発売中
●10,900円
●ACT
●40M

祝!発売!! まだ買ってないキミにワンポイントチェックだ!

スーファミ版と同時発売されたメガドライブ版「スーパーストリートファイターII」。今号ではようやく届いたサンプルを基に早速、最新情報をお伝えしよう。

全体的な感想は、音さえ除けばアーケード版、スーファミ版と比べても見劣りしないデキ!! 早く、オリジナルニューフェイス4人を使いこなして友達と差をつけたいね。

Check Point 1 グラフィックのデキはどう?

40メガを使っただけあって、グラフィック的には細かい部分までできているという感じだ。通常のバトルシーンなどでは、若干、省略されているグラフィックもあるけれど、気になるほどのものはない。家庭用のソフトとしては十分、及第点と言えそうだぞ。

オープニングデモは、スーファミ版よりコマ割が多くなっているぞ。

バルログステージの金網が落ちてくるシーンもバッチリ入ってる。

Check Point 2 声やBGMなどは?

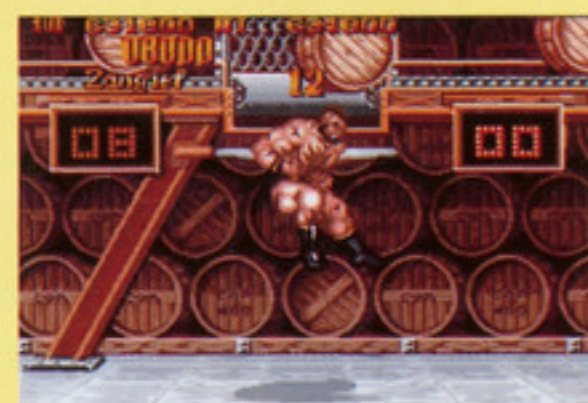
スーファミ版ではカットされていたラウンド開始時の「ROUND ONE FIGHT!」などの声はバッチリ収録。ただし、キャラの声は「ダッシュプラス」とほぼ同じ程度のレベルだ。

新たなBGMに関しては、違和感があるかもしれないが、問題はない。従来のキャラ達はもとより、新キャラ4人の重厚なサウンドを堪能してくれ。

グラフィックがいいだけに、この声はちょっとツライものがあるかも……。

Check Point 3 その他もろもろ

ボーナスステージも今回は前作「ダッシュプラス」とまったく同じ構成になっており、アーケードにあったドラム缶ステージは入っていない。

また操作感覚のほうも、パッドのせいか、次のページから紹介している連続技は、アーケード版と比べるとかなり入れられる数が少なめになっているような感じがする。これははたして?

ご覧のとおりボーナスステージは、従来の移植と同じだ。ドラム缶は難しいのかな。

超心得その1 試して使いこなせ! 新必殺技の数々

「スーパー」になって新たに付け加えられた数々の新必殺技。キャラクターを生かすも殺すも、この新技の使いこなし方にかけられている。特に遠距離戦に弱いザンギエフや起き上がりを攻められるとツライバイソンの新技はそれらの弱点をカバーするものとなっているので熟知せずにはいられないだろう。ところで右の新技同士の対決、どちらが勝つかわかるかな?

無敵時間をもつヨガテレポートVSため技に変更された気功拳。

波動拳と昇龍拳を進化させ、さらにパワーアップをした主人公達。

上方向に強い攻撃性をもつと思われがちの両キャラの新技だが、真に恐いのは下方向、つまり落下する時の攻撃判定にあるのだ。

高速化にともなうバルログの新技は最高速では対応できるのか? 起き上がりにうかつに飛び込めなくなったB・ヘッドバッドも脅威だ。

どちらも使い勝手が悪い技だが相手を惑わすには十分。ただでさえ近よりづらいザンギエフはさらに恐い存在に。ベガもよりトリッキーに…。

超心得その2 すり抜け技に要注意！トリッキーな奴ら達

まずは右の画面に注目してほしい。何も、特殊なことはしていないのだが、いずれも相手の調子を狂わすには絶好のものばかりだ。この他にも大の下タイガーをバルログの立ち大パンチで抜けるとか、キャミィのアクセルスピンナックルで飛び道具を抜けるなどの抜け技がある。いろいろ調べてみよう。

対CPU戦だけでなく、対戦においても大切なのは相手の技を見切ることだ。技の攻撃範囲を最大限に生かせればより有利になるぞ。

待ちガイルのソニックも、昇龍拳で次のソニックのタイミングを狂わせればこちらのペースにもっていける。旋風脚も返し技になるぞ。

下タイガーは大のみ抜けられるのだが、何といってもソニックをためつつかわせるのが大きい。連発をするサガットには有効な技だ。

これも右上のサガット同様、大のスーパー頭突きのみ抜けられる。スライディングは大がベストだが、中でも抜けられる。抜けた後の位置関係によって立ち大パンチか投げを使い分けよう。

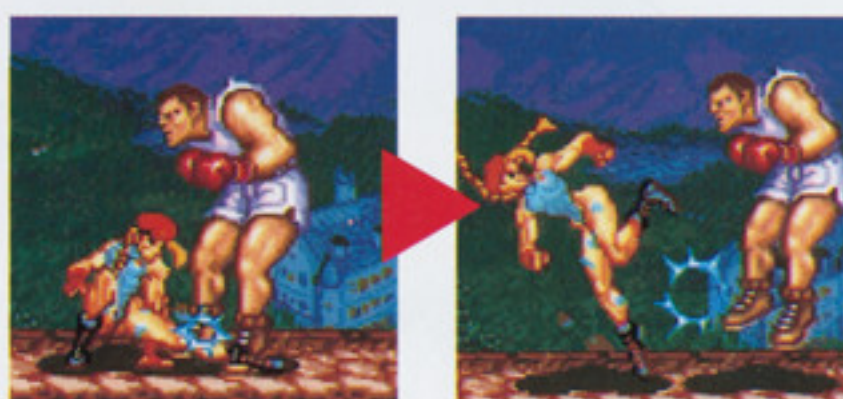
立ち中キック（中パンチでも可）はザンギエフの足元の判定を後ろにずらすことができる。特に対リュウ、ケン戦において、すかしてからのしゃがみ大キックやスクリューは絶大な威力だ。

超心得その3 連続技の美学！マスターすれば百戦錬磨だ

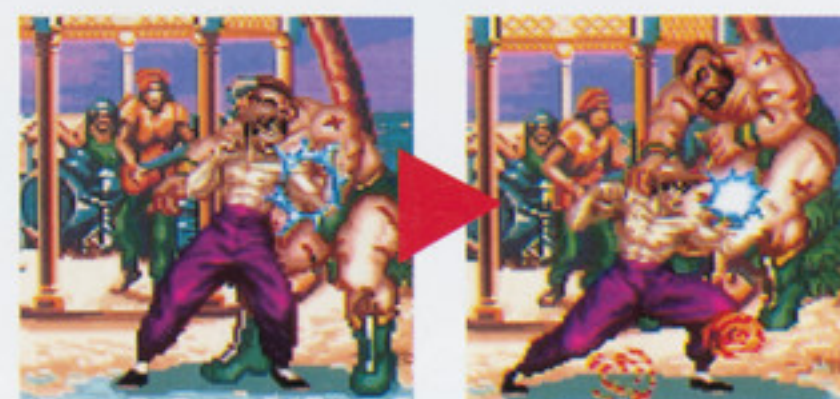
新キャラ編

新キャラではキャミィ以外の3人はどれも威力が高い連続技を持つ。今回、紹介しなかったものでは、T.ホークのタイフーン絡みの連系技や、フェイロンのめくりからの大攻撃5段などは精神的ダメージも大きい。また油断して一発入るとそのまま連続技につながってしまうキャミィもあなどれない。

小キック〔3〕キャノンスパイク

CAMMY キャミィ

相手に屈辱を与えるのに最高な4段を紹介。立ち小キック→しゃがみ小キック→立ち小キック→キャノンスパイクの4段だ。ダメージを与えたい人は大か中パンチをキャンセルさせて使え。

アッパー烈火拳4段

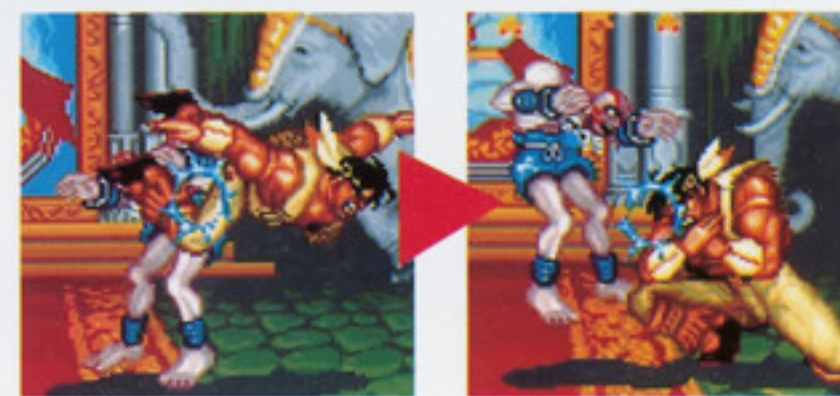
FEI-LONG フェイロン

相手がしゃがみ大キックなどを空振りしたらもうこっちのもの、すかさず大の烈火拳で飛び込んで3段コンボの完成だ。使うボタンは1、2、3発目ともに大パンチで。

小パンチマシンガンアッパー

DEEJAY ディージェイ

アーケード版に比べて連続技が異様に入りづらいディージェイ。ここでは、比較的簡単なコンボを例にあげよう。小パンチを早めに出し終えてマシンガンアッパーを思い切り連射だ!!

ヘビープレストマホーク

T.HAWK T.ホーク

めくりヘビープレス→立ち中パンチ→トマホークバスターで、3段（キャラによっては4段）のコンボ。中パンチの前にしゃがみ小パンチを入れた4段もあるが、これはかなり難しい。

新キャラハミダシ攻略講座

新キャラ達を全般的に見てみると、飛び道具を持つキャラはディージェイだけ、つまり接近戦で威力を発揮するキャラが多いということになる。いかに相手のふところに飛び込むか、遠間から攻撃を当てるかがポイントとなる。キャミィのスパイラルアロー、フェイロンの烈火拳、T.ホークの立ち大キックなどが有効な遠距離攻撃だ。ディージェイは連続的にエアスラッシャーを出すことから始めよう。

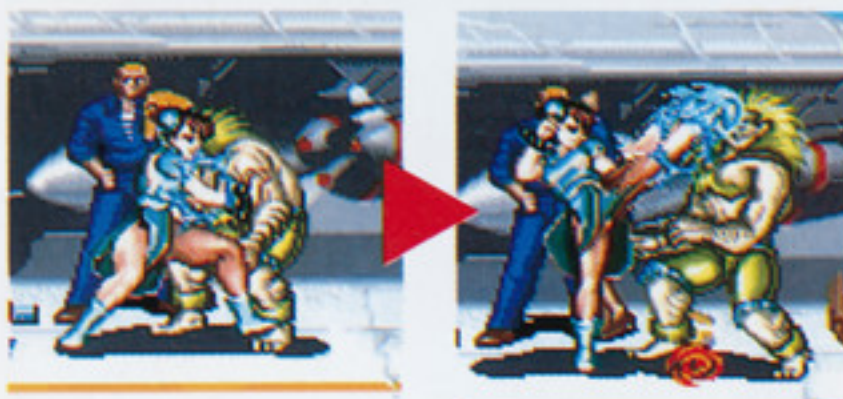
バルログのイズナ攻撃は、先読みしてキャノンスパイクで叩き落とせ!!

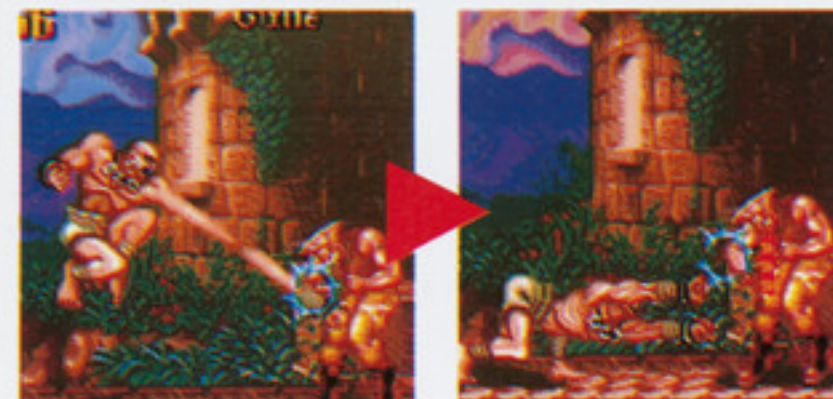
ガイルの大足を見切れれば、メキシカンタイフーンの範囲にもぐり込めるぞ。

ディージェイの天敵、サガット。大の下タイガーの連発はかなりつらい。

旧キャラ編

旧キャラは基本性能があまり変わっていないので、従来の連続技も健在だが、キャンセルできるようになってより一層強くなった連続技もある。有名なのが左下のサガットの立ち大キックをキャンセルさせての連続技。また、連系技としてザンギエフのしゃがみ小キック→パワーボムも返しにくい。

CHUN-LI 春麗 — 掌底百裂脚

ボタン連打の必殺技を含む連続技だ。連射装置がない場合は大パンチと小キックを同時に両方とも連射すると出しやすい。掌底の前にジャンプ大パンチ（めくりがベスト）も入れられる。

DHALSIM ダルシム — ヨガ大パンチ2段

数少ないダルシムの連続技だ。間合いとタイミングに気を付けよう。この他にもヨガファイヤー→テレポートして頭突きや投げも奇襲攻撃として使える。タイミングが合えば連続攻撃だ。

SAGAT サガット — 大キックタイガーニークラッシュ

ただでさえ威力のある立ち大キックがキャンセルできるようになったため、大キック→アッパーカットやタイガーニーが入るようになった。最も威力のある連続技を持つサガットは強い!!

VEGA ベガ — めくり→小パンチ(4)ダブルニー

場合によっては技が最後まで当たらないうちにピヨってしまう多段攻撃がコレだ。めくり下キック→しゃがみ小パンチ×3回→立ち小パンチ→大ダブルニー。これを2セットでエンドだ。

旧キャラハミダシ攻略講座

新技でよく使われるリュウのファイヤー波動拳、ケンの燃える大昇龍拳、ザンギエフのパワーボム、バイソンのヘッドバッドを除くと、基本的な戦い方はあまり変わらないが、通常技の増えたバルログ、ベガなどの四天王はこれらを駆使して戦わなければならないだろう。飛び道具を持つキャラとそうでないキャラで自分の攻め方を変えておこう。

あいかわらず画面端で固められると手が出しにくいリュウ。キャンセルで攻めろ。

ブランカのローリングには、ガードからのダッシュストレートで完全対応できる。

ジャンプ攻撃→斜め小パンチ大竜巻→着地大竜巻で豪快な竜巻8段の完成だ！

アニメ映画「ストII」いよいよ公開迫る！

テレビCMも流され始めている、この夏注目のアニメ映画「ストリートファイターII」。なんとこの映画、ソフトの「スパII」に同梱されているファン感謝券を使うと、窓口入場料が500円引きになるぞ。要チェックだ。

もれなくキーホルダーが！

8月31日までに映画館へ入場した人には、もれなく全員に左のストIIキーホルダーが、どれかもらえるぞ。

MISS春麗＆MISSキャミィコンテスト授賞者決定！

2ヵ月前に一般募集がかけられた"MISS春麗・MISSキャミィコンテスト"の最終オーディションが6月19日(日)に盛大に行われたぞ。

当日は約1,500人の応募者の中から書類選考をクリアした候補者（各5名）が最終審査に望み、MISS春麗には東京都の伊東理絵さん(19歳)、MISSキャミィには埼玉県の山崎真美さん(19歳)が選ばれた。今後のキャンペーン活動に注目したいところだね。

右の2人がMISS春麗とキャミィ。篠原涼子さんの隣にいるのは特別賞に選ばれた大正彩さん。

メーカーさんからひとこと

MD版「スパII」大好評発売中!! というわけでこの記事を修行の合間に読んでるメガドライバーもいると思う。しかーし！「スパII」は1人より多人数でプレイしたほうが面白いぞ。グループバトルやトーナメントをみんなでワイワイやれば上達も早いぞ。たぶん。（ニセYa.！魔王）

SONY

動いていいよと、コードレス・ヘッドホンが言った。

ファミコンしながら自由に動ける。
もう、かたまってなくて、いいんです。

●夜中でも大音量が楽しめるヘッドホンは、軽量210g(電池含む)。だから、長時間でも聴き疲れなし。●頭にかけるとON、はずすとOFF。オートパワーON/OFF機能が、電源の切り忘れを防止。

[コードレス・ヘッドホン・システム]

MDR-IF210K 標準価格 **11,000円**(税別)

(ヘッドホン×1、トランスミッター×1)

●トランスミッターはピンプラグ/ステレオミニプラグの2入力対応。
●カタログ請求は、機種名を明記の上、
〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログ係まで。

CORDLESS

ファミコンをバリューアップ!

value up

BEEPLE LAND NEO

GOKU RAKU

もうそろそろ、ヤな梅雨を通り越した頃でしょうか。やっと楽しい夏の始まりですね。え、早くサターンで遊びたいから夏はいらん？　まあまあ落ちついて。

FUNKY LETTERS STATION DJ=NAMo(23) びーぷる MEGATALK

最近ゲーム、どうも……と思っていたら、3DOの「ロードラッシュ」、相当いいじゃねえか。サターンに移植されるよう、みんなでEAビクターに投書しような。

なんと背が低い以外何者でもない僕が、5年ぶりに背の低い順で2番目になりました。下には下がいるものですね。だれか祝って。

（愛知県・永田行宏・13歳）

背の低さで2番に甘んじるということは、永田は「何者でもない人」になってしまったということか？　祝うどころか、かえってまずい事態になったようだな。いますぐ身体的特徴に代わる自分のウリを見つけるように。

BEメガワースト5の「惑星ウッドストック」を弟が楽しそうにやっていました。本当にこのソフトは面白いのですか。どんな内容の話なのか教えてください。

（埼玉県・コウコウ・18歳）

弟に惑わされてはいかん。姉としてき然とした態度をとり、まったく相手にしないのがよろしい。こう言うとなんか「惑星――」がつまらないゲームに思えるかもしれないが、それはオイラの関知するところではない。イヤハハーイ。

男と女の関係って、一線を越えそうで越えないというのが一番いい関係なのかもしれないと思う今日この頃。見た目が中学生の21歳の女の子が言ってもリアリティがないけど(笑)。

（長崎県・NeCo・21歳）

〝男と女の関係〟の〝一線〟とは何なんだ。S◎Xか？（編注：BEメガは小・中学生にも親しまれる誌面を……）1回しただけで気まずくなるようでは、最初からいい関係じゃなかったってことよ（編注：だからBEメガは……)。こっちからこっちまでが友達でこっちからこっちが恋人、という先入観を持たず、異性とはおおらかにつきあおう。ところでさっきからうるさいぞ編注！

一時期、メガドラ（と言うよりゲーム）から離れていたが、私は帰ってきた！　BEメガ初投稿だがSC／SG時代からの私だ。そこらの1、2年の若僧には負けんぞ。キミがNAMo君か、よろしくな！で最近気づいたことだが、ソニック、3まで出ていたんだな……ですね、NAMoさん。

（北海道・ビック北海・18歳）

強がっているが実はいいヤツ、というのがわかってよろしい。久しぶりにゲームに戻ってきたとのことだが（いい時に戻ってきたな)、どんなゲームが面白くてどんなのがダメか、という基準はあまり変わっていない(ハズな)ので、次世代とかポリゴンとかいった言葉に惑わされぬよう、すくすくとゲームを楽しんでくれ。

NAMoさん、はじめまして。5月号を読んで以来気になっていたことなのですが、抑えきれない衝動にかられてPIGMA01（極細サインペンのこと）をとった次第です。よく国語の授業で辞書を使っている時、やたらえっちい単語を調べたがる集団がいますが、NAMoさん、彼らはいったい何を考えてるんですか？　アカデミックな分析をお願いします。

（島根県・BAKA貴族・16歳）

悪いがオイラ、アカデミックとは縁遠い暮らしをしてきたんで、独自の解釈で分析させてもらう。そいつらは「将来設計がしっかりしている人」だ。その授業でしか登場しない単語を調べるよりも、自分自身興味があり、なおかつみんなの共通の話題に関するコトバを覚えたほうが、人づきあいをするうえで大いに役立つからね。オイラもいろんな文献からあらゆるえっち単語を学んだが、それらをここで紹介できないのが残念だ。

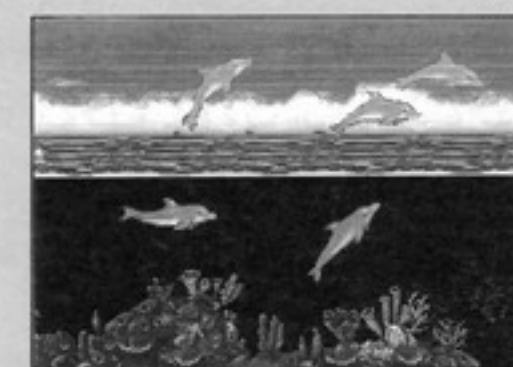
で、今回でオイラのコーナー、終わりなんだって？　じゃあ、そういうこって。GOOD-BYE！

今月のB.G.M お題：エコー・ザ・ドルフィン

――今回も「エコー……」のイメージ・ソングを紹介。さっそく聴いてみよう！■WHITE SUMMER／BLACK MOUNTAIN SIDE(Led Zeppelin)……ギターの抑揚がたまらん。■THE MAN WITH THE CHILD IN HIS EYES(KATE BUSH)……〝冒険〟の匂いがする。■からっぽの世界(JACKS)……彼氏に「何かよさそうなのあるかい？」と聞いたら「これだ」そうだ。■時空の水(平沢進)……「デトネイターオーガン」の曲だから知っている人も多いか。■MARINE SNOW(想い出波止場)……解説には「海と一体化した肉体と、肉体と一体化した海と、その、それぞれ側からのメッセージ」とあるが。　（東京都・ニシトウ・ナアジン）

――あと「エンヤははずせないだろう」とのこと。たしかに……。

①Homeward Bound(Patrich O'HEARN)……アルバム「Rivers Gonna Rise」より。ニューエイジ風の爽快なノリのシンセ音楽。海を自由に泳ぎまわるエコーと仲間達といった趣。②吹渡（武満徹）……「秋庭歌一具」より。雅楽です。とても淋しい音色です。孤独なエコーにしっくりします。③Silent Springs(高橋鮎生)……アルバム「Nova Carmina」より。クジラのビッグ・ブルーの瞳は、優しいようでいてなぜか切ない。④生と死の間（三枝成章）……「機動戦士Zガンダム SPECIAL(B.G.M集)」より。ライブラリーのクリスタルが真相を語る場面はちょっとした感動モノで、一番好きなエピソードです。この神秘的な曲がイメージとぴったり。⑤Absent Friends (FreadFrith)……アルバム「Cheap at Half the Price」より。怪しげな雰囲気にワクワクしてしまうジュラ紀の海。後半のヴァイオリンの旋律は大空を舞うプテラノドンか。⑥挽歌Ⅰ〝電機昆虫の夜〟(George Crumb)……「ブラック エンジェルズ」より。クラシックの弦楽四重奏。いかにも悪魔の使い、といった曲。惑星ボルテックスの女王のテーマ曲として最良のものでしょう。⑦Mr.ブルー～私の地球よ～（八神純子）……ベストアルバムより。すべてクリアした時に真っ先に聴いた曲です。歌詞全体が、エコーの世界と見事に一致しています。「エコー・ザ・ドルフィン」のテーマ・ソングとして僕のイチオシです！

（青森県・四宮進・22歳）

――次回のお題は「フラッシュバック」。

エコーは静かなギターサウンドが意外にマッチするみたい。試してみな。

今月の論 RON

スーパー32Xに託す！

「MDの存続」のカギを握るのか、今秋登場予定の32bitパワーアップブースター。

●スーパー32Xについては正直なところ、期待と不安・疑問が半々です。まず投入時期が遅かった。性能が上がるとは言え、次世代機ほどではない以上、もっと早く出すべきだと思います。仮に人気ソフトを移植するにしても、セガサターン購入者にとっては「同時期に出るなら、サターンにより完璧に移植したほうがいいのに」ということになりかねません。32X対応でしか遊べないクオリティの高いオリジナルゲームがぜひともほしいところです。特にRPGは、今まで弱かったグラフィック、サウンドの強化によりSFCの「ファイナルファンタジーVI」以上の演出を期待したい。まず「ファンタシースター」完全版を作って、その後に新シリーズに挑戦しては？

（宮城県・高井良太・26歳）

●32Xの登場で、アーケードのゲームがより移植しやすくなると思います。ただ1つお願いしたいことは、最近のハイテクゲームを、無理やりスケールダウンさせて移植するのは止めてほしいということです。そしてメガドラでは、サターンでなくても移植可能なものを、完全移植でどんどん発売してください。完全版「アウトラン」「パワードリフト」や餓狼シリーズなどで遊んでみたい。

（福島県・宇宙人・18歳）

●パワーアップする性能を生かし、次世代機との差別化を図り、なおかつMDらしさを出すにはどうすればよいか？　それはアーケードゲームの移植だ。何を今さらと思う人もいるかもしれないが、おそらくサターンへの移植は「バーチャファイター」のようなビッグタイトルが中心になるのは明らか。そこで私は、内容的に優れていながら人気作の影に隠れて消えていった作品を、32Xを使って移植してほしいと思う。「チェルノブ」「ガントレット」といった、カルトな名作あってのMDだと思うのです。これらのゲームのよさがわかるのは、MDユーザーだけでしょう。このバージョンアップを機会に、アーケードに一番近いマシンというイメージを取り戻してほしい。

（群馬県・関浩昭・22歳）

●メガドラ最大の弱点と言われた色数の大幅な増加は、待ち望んでいたところだろう。しかしなぜサターンと同時期発売を……？　そんなことをしたらかえって市場の混乱を招くだけだ！　メガドラとサターンは共存できると言っても、いずれサターンにとって代わられるだろう。それは今までのゲームマシンの歴史が証明している。老兵はただ去るのみだ。初めからサターン1本で展開するほうが、サターンのためであり、セガのためでもあると思うのだが……。

（北海道・市川篤志・18歳）

●機能がパワーアップするのはいいけど、まずは普及しないとソフトも途絶えてしまうだろう。そこで最初のうちはMDでも遊べるけど、32Xがあれば色数、サウンド、スピードのいずれかがアップするといった、「両対応」ソフトが出るように本体設計をしてほしい。過去の名作の移植もしやすくなると思うのだが。

（福岡県・ダイナマイト九州・23歳）

●MDの生き残る道はカルトゲームマシンと思っていただけに朗報です。心配なのは、セガ以外のメーカーがソフトを開発するかどうか。いっそMSXなき今、安価なプログラミングコンピュータとして、キーボード、ディスク付きで出したらどうでしょう。ユーザー用のソフト開発環境があれば活用度が上がります。

（福島県・南斗水爆固め・17歳）

●何を今さら。セガは今までさんざんユーザーに被害を与え続けてきた。そしてたぶんこれがMDで最後の余計なお世話になるのだろう。でも、あと1回だけダマされてやる。仏の顔もなんとやらだ。……結局、セガのハードを買ってしまうのは、ゲーム云々よりも「いつかこのハードが天下をとる……」という夢を見ることがいちばん楽しいからなんだと思う。なんだかんだ言ってうれしいんだよ。

（石川県・川口浩探検隊1/2号・22歳）

詳細やソフトラインナップが明らかになる前に募集したためか、大半を占めたのは「なぜこの時期に？」という意見。安価で32ビットの醍醐味が味わえるという強みをどう生かすかが、サターンとの差別化のポイントだね。

10月号のテーマは　MEGA-USER'S 素朴な疑問

最近新規ユーザーが増えたせいか、メガドラへの素朴な質問がチラホラ見受けられます。そこで「どうして？」を大募集。できるだけ当事者に答をもらいます。もちろん、このコーナーにふさわしく、長年付き合ってもいまだに解けないMDの謎を論じてくれてもいいぞ。

秋田県・ONG-K/T
出たな。律儀者の子だくさん。よもやテコンドーをゲーム化しようというメーカーはMDにはあるまい。

千葉県・松田「G・CLEF」いづみ
採用後に「OL岡田」へのメッセージを発見！　これってソニ通宛て？　コーナー名は書いてね。

神奈川県・宮守春香
モータルのようなってことは、首が飛んだりとか!?　そんなわけないけど、とにかく買って試してみてね。

東京都・ぴよぷぷと
一度にたくさん採用されても図書券は1枚……（悪かったね）。ASS……、おっとASHもダレか描いておくれよ。

富山県・ヒロポン
今月の大バカ大賞決定ですな。しかし、ミョーに所帯じみたポーズが似合っちゃうから困っちゃうなこのヒトは……。

北海道・武田太郎
はがき表の絵のほうがウケた。抑圧されてんなー。

新潟県・びーぷるまん
あの、コーナー名は幻想都市じゃなくてイラストレーションシティなんスけど……。

熊本県・もう好きにしろ
冒険を終えて、心ハレバレ。アーシャもペペログゥもごくろーさまってカンジだね。やってない人は早くやるべし。

•ギョーカイ! ゲームに!•
いいたい放題!!

PeePee PeePee PeePee Pee Pee

●この頃サターンやスーパー32Xなどで騒がれているMDだが、ぼくはあまり普及してほしくない。なぜならぼくは、あのマニアックな世界が好きなのだ。MDがメジャーになれば必ず、お子様向けのゲームやレベルの低いゲームが出てくるだろう。ああ、考えただけでもいやだ。

(山形県・今田拓実・13歳)

●日本中のゲーム制作会社のみなさん、頼むからエンディングのスタッフロールくらい、日本語で書いてください。英語だと、どうも物足りない気がします。日本語だとちゃんと最後まで読めるし、知った人の名を見つけると、感動があると思います。

(愛知県・永田行宏・13歳)

――アダ名を使わないで、ちゃんと本名(フルネーム?)を載せてほしいっていう意見も。確かに「スナッチャー」のオープニングを見た時は、制作者の自信が感じられたなあ。

●なぜメガドラはこんなにたくさんの根強いユーザーを持ったのか。その理由は、ひとえに「他の機種にはない、イッっちゃってるゲーム」にあるのではないだろうか。はっきりいってメガドラで遊んでいると、危険すぎるゲームの内容に恐怖することがある。それが人気の正体だと私は思う。「シャイニングフォース」「シルフィード」もいいが、メガドラを極めたといえる「チェルノブ」「ランドストーカー」「レンタヒーロー」といったゲームこそ、他機種にはないゲーム、つまりメガドラのゲームと言えるのではないだろうか。最近は、他機種に対抗するかのような「万人にうけるゲーム」を作りすぎているように思う。メガドラユーザーはそんなもの要求していない。「メガドラらしいゲーム」をもっとたくさん作っていってもらいたいと思う。がんばってください!

(神奈川県・素直な気持ちで)

●最近、ギャル・HゲーをMDで出せっていう意見が多いけど、それってMDなんてどうでもいいハードと思ってるヤツが言えることだと思う。それは、某機種を見ればわかるはず(ギャルゲー氾濫による質の低下、オタクだけの閉鎖的市場化)。そんなヤツらにMDやMDユーザーのことをとやかく言われたくないぜ。

(東京都・星秀明・19歳)

●「レンタヒーロー」の戦闘シーンを「バーチャファイター」のような3Dポリゴンに作り直した続編をサターンで出してみてはどうだろう。チープな戦闘を解消し、より独創的なRPGになると思う。あれだけの戦闘シーンにかかわらず、読者レースのオッズA表にしっかりくい込んでいるのは、その世界が魅力的だからである。ドラクエやFFに対抗しただけのRPGよりも、〝バーチャルアクションほのぼのヘボナイスヒーローRPG〟のほうが面白そうだし、ハードの差別化もできると思う。

(広島県・ゼロ軍曹・20歳)

●他機種でも凄いゲームはやっぱり凄い! ただ今FFVIプレイ中! 何がって、とっても絵が綺麗! 私はハードに詳しくないのでよくはわからないが、スーパー32Xでスーファミ並の色数が実現できるとしても、これ以上のグラフィックのゲームが出るだろうか? 頼むから目を覚ましてくれMD開発陣。このゲームは、MDユーザーはもちろんのこと、MDのソフト制作メーカーすべての人にプレイしてもらいたい! そして何かを感じてほしい。何にも感じないメーカーさんは倒産しちゃってもいいくらいだ。

(兵庫県・此花咲夜)

――ハードがソフトを選ぶのかソフトがハードを選ぶのかようわからん。

君の声がMDを変える!

USER'S VOICEはユーザーの声を伝えるコーナーです。他の読者にぜひ聞いてもらいたいソフトへの感動や怒り、ハードやソフト、メーカー(開発担当者)やライターなどに言いたい意見や希望を送ってください。また「論」は毎月テーマを決めて意見を募集しています。メガドラユーザーならではの熱い声、求ム。

ひとこと from BEEPle

◆講義の最中にもうれつな腹痛に襲われて、すばやくトイレにかけ込んだ。用を足し、ホッとして手をのばすと、「紙がねえ……」。オレがそうつぶやいた直後、「よくあることだよ!」と妙に明るい声とともに、トイレットペーパーが後ろの個室から投げ込まれたのだった。人のやさしさが身にしみた19歳の春。 (長野・マサヤス・18)

◆わーい、今度の日曜日はハイキングだ! 楽しみだなーっと思ったら、雨で中止だとよ。もう死のう。

(群馬・クニツグ・19)

◆セガのガルボの記事につられ、初めて買いました。テイルスのぬいぐるみを50コ以上とった私としてはオリジナルぬいぐるみは垂涎の的です。いつかきっと……。 (大分・テツジ・22)

◆うちのダンナさんは、V.R.のタイムアタックの最中に、猫がテレビの前を横切ると、鬼神のように怒るので怖い。 (神奈川・サチコ・24)

◆腰が痛いです。何とかしてください。

(大分・ヒロアキ・20)

◆車を買った。金がない。つまりゲームができない! (京都・トモカズ・18)

◆住所を書くたびに、津に住んでてよかったと思う。

(三重・コウヘイ・17)

◆今、何をやっても燃えない。ボーッとしている。なぜなら〝音速の貴公子〟アイルトン・セナが宗一郎さんのもとへ行ってしまったから。天才は早死にするとは言え……。

(奈良・カズナリ・19)

◆三浪できないのでもう読みません。さようなら。 (大阪・アキラ・20)

◆友人T(一浪)は「大学落ちてもいいからPS限定版くれ!」と言っていたが、本当に当たってしまった。当然入試結果は……。

(埼玉・リョウキ・19)

◆私はMDを持ってません。500円玉貯金でPCエンジンとどっちを買おうか迷ったのですが、ダンナにジャンケンで負けてしまったのでした(ダンナは単なるNEC好き)。あーあ「シャイニングフォース」がしたかったよ。またがん

(神奈川・ジュンコ・24)

ばって500円玉貯めよう。

◆サターンにはパッドを2コ標準装備しろとセガに言ってくれ。でないとオレは買わない。

(石川・トシアキ・22)

◆転勤が終わるぜー。久々に故郷の土が踏めるぜー。 (岡山・ヒロシ・23)

◆ウチで飼っている犬は今年でもう15歳の老犬です。歳のせいか、病院通いが多くなり、治療費が大変です(保険がきかない)。だからあまりソフトが買えません。 (福岡・ヨシユキ・25)

◆もっと背が高くなりたい!

(愛知・オタヤ・18)

◆昔のBEメガを見た。貴族の小部屋を見てたらなんだか泣けてきた。

(茨城・シゲノブ・19)

◆ぼくの大好きな大阪の悦子さんに20歳の〝はっぴーばーすでー〟。

(鳥取・カズオ・20)

◆木陰で休んでいたら、毛虫が10匹くらい回りにいて死にそうになった。

(東京・アケミ・16)

◆「ひとことfromBEEPle」を読むと、BEメガ読者は変人ばかりのような気がしてくる。 (北海道・ユキヒト・20)

◆もうめちゃくちゃ……。

(大阪・コウジ・21)

◆ゲームギアを手に入れて、ようやくBEEP!GGの内容がわかるようになった。 (神奈川・シゲト・15)

◆1年かかってようやく「ぷよぷよ」のエンディングが見れたよ~ん。

(青森・マサヨ・27)

◆聞いてくれよ! 我が大宮に「ソフ〇ップ」ができちゃうんだぜ。これで、秋葉原に行かなくてもソフトが買えちゃう。予備校さぼって「アルシェ」へGO! (埼玉・タツヒロ・18)

◆俺は54歳で死ぬらしい……(X-DAY調べ)。 (宮城・ミツヒロ・19)

◆自転車を盗まれた。渋谷氏の気持ちが良くわかる。(東京・コウイチ・21)

ILLUSTRATION CITY

CHAOS

宮城県・畠田礼治

Tシャツ・ジーンズから男のニオイが漂ってきそうで、スゴクかっこいいぞ(?)。

君のハートを当て身投げ フフン!!

新潟県・品川成博

やっぱりギースが好き~って人がことのほか多い気がするのだが、気のせい?

MD噂の真相

IDOL GOSSIP

セガは「アイルトン＝セナ・スーパーモナコGP**追悼版**」を出すらしい。（茨城県・セーターウラヌス）ぷよの**賞味期限は2日間**らしい。（富山県・吉田雅人）メガCDで実写版「スーパー忍」が出るなら出演したいと、**ショー・コスギ**が言ったらしい。（神奈川県・チョッチー）MD版スパⅡの容量が40メガなのはＳＦＣ版に合わせるためで、本当は**32メガしか使っていない**らしい。（静岡県・たったた）「ベアナックルⅡ」のASHは自分が**オカマ**ではなく**ホモ**だと激怒しているらしい。（香川県・池田直樹）「ファンタシースター」から“Ⅳ”がとれたのは、“**PⅣ**”と呼ばれるのを避けたためらしい。（栃木県・矢野好之）スパⅡXの“スーパーコンボ”がヒットした時の背景は**「おそ松くん」**の1面の太陽らしい。（東京都・ヴァフィョーン原）某MD専門誌のセガサターンで遊びたいゲームは？　というアンケートの答えに**「パワードリフト」**と答えた人が大勢いたらしい。（群馬県・松田隆行）ソフトバンクは**バ王**という名のゲーム総合誌を創刊しようと画策しているらしい。（東京都・大盛りウタえもん）「真・女神転生」のオープニングに出てくるスティーブンの顔は、マイ○ロソフト会長の**ビル・ゲイツ**の取り込み画像らしい。（宮崎県・延岡市の伊東）ハドソンがサターンに参入したわけは**「高橋名人の冒険島」**を出したいかららしい。（千葉県・月見里英二馬力）渋谷洋一氏は、金に困って**ゲームの基板を質草**にしたらしい。（兵庫県・ヴォルク・ハンと七時半）コナミの早坂嬢は近々**暴露本を出す**予定らしい。（山形県・湯名人）このコーナーの一部は**事実**らしい。（香川県・泉正樹）

フェチ別MDおすすめソフト

汝みだりにフェチを自称するなかれ……　今月のモノ：チャイナドレス

元来、Fetishismというものは……と説いてみたって始まらない。好きなものは好きなんだから、ほっといてよってなもんです。で、「チャイナドレス」。いまやチャイナの女王と言えば春麗をおいて他になし、と言いたいところですが、訳もなく着せてみるとちょっといいかなって香りがするのがチャイナドレスのいいところ。そして、訳もなく（失礼）女子高生にチャイナドレスを着せて、“魔物ハンター”に仕立てあげたのが、この「魔物ハンター妖子」。原作のことはよく知らないが、今にしてみれば『ちゅうかなぱいぱい』とセーラームーンを足して「地獄先生ぬ〜べ〜」（おいおい）で割ったような趣のあるアクションゲームです。春麗他近来の格闘アクション美女にはない、妖子の線の細さがなかなか可憐でよいですな。

小沢なつきが刀を振り回しているかのような妄想に捕われるのは自分だけだろうか。

ポーズ時にはいるキャッチがまたいいぞ。

しかしゲーム自体は非常に忍耐を必要とするのであった……。

「目指せゲームの理想郷」プロジェクト

Game.Of.Beeple.　愛称ゴブ

制作快調
乞御期待
『G.O.B.プロジェクト』進行度
0　50　100

和風サイキックRPG

まずは6月号で募集をかけた①和風サイキックRPGの企画意図(200文字程度)の優秀作品の発表。

●マンネリ感が強まる国産RPGに、一石を投じる野心作の登場。時は12世紀末の日本、平家の末期、抗争の時代。平家物語は日本人がながきに語り継ぐ普遍的な物語である。同時に今もって謎めいた、実に不透明な時代でもある。まさにRPGの舞台にうってつけといえよう。これにゲーム独自の要素として超能力を加える。戦乱の世、神に選ばれしサイキッカー達は戦いの果てに何を見るのか。新しいスタンダードでRPGは進化する。（群馬県・岸本勝人）

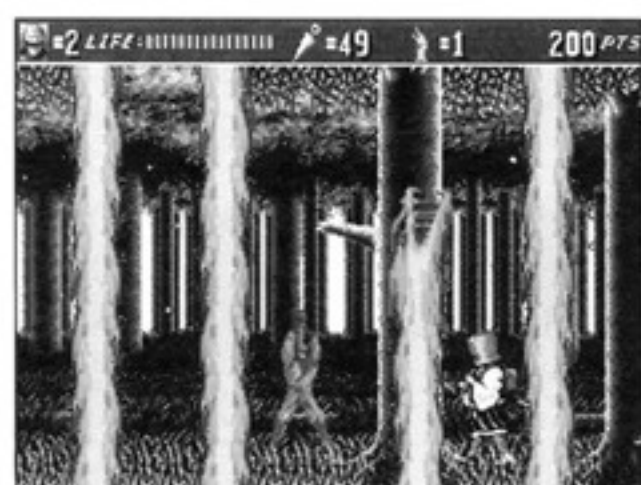
●現存のRPGは閉鎖化している。ゆえにコンセプトは“アンチテーゼ”。シミュレート性とリアリズムの追求。しかし、ファンタジー王道主義のゲームが売れるのも事実。そこでエンディングからが長いゲームを提唱したい。まず物語追いのサクサクで終わらせ、1分待つと、真の激ムズ難易度のシナリオが始まる。ただし不条理さはなし。これで老若男女も安心です。史実を基にしたシナリオ。実在の人物。反体制のサイキッカー（密教徒）が主役。王道に対するアンチテーゼです。（福島県・南斗水爆固め）

●対象年齢は15〜23歳程度がよいのしょう。和風と聞いて「まあやってみよう」と思うのは、高校生くらいからです。和風サイキックRPG、これにするにはとても大切な意味があります。「和風」＝歴史ということで、勉強に忙しい受験生も親の目を気にしないでゲームができる（勉強のためになるなんてご両親も安心）。「サイキック」ということで神秘的なイメージをおこさせ、このゲームでサイキックに目覚めれば、片思いの彼女のハートを射止めるのも簡単〃　RPGは、人気があるからネ／（東京都・吉田晋）

以上に紹介した3人は、文章の説得力と簡潔さにおいて優れていたので（最後のひとりは意味あいがチト違うが）、パッケージ化のあかつきには“企画コンセプト”スタッフとしてスタッフロールに名前を載せるぞ（それが実現するかは別として）。

次は②ゲームタイトルの候補をズラッとならべてみます。

降臨〜堕ちし神〜／スサノオ／羅城門／カルタ／人魚／シャイニング・源氏〜永遠の理想〜／流鏑馬ブルース／蜩（ひぐらし）の刻／復活〜神から人へ〜／式神連歌／スタッドレス仏教王〜仏の魂教えます〜／あっっ〃〜武士道一直線〜／悪鬼羅刹／将門霊戦記／花鳥風月／サイキックボイス・オキョーン（お経）／THE空海／みっちゃんの密教／かぐや姫／渡来荒神伝／法力使い・第一の挑戦／破邪鬼伝……などなど、どれも捨て難いネーミングだが（本当はそうでもないものもある）、ゲームにうるさいBEスタッフ協議のすえ……決定は次号に持ち越すことにします。というわけでタイトルならびに主要キャラクターデザインの優秀作品発表は来月でどーんとやるので、お楽しみに。

では今回の募集要項といきますか。④サイキックの体系及び具体的な術。これは戦闘システムやストーリーに関連する要素で、ゲームの世界観をある程度固めるファクターのため、気合いの入った投稿をお待ちしてます。イラストを織り混ぜて説明してくれると、なお結構。余裕があれば、ゲームシステムにふれる部分もヨロシク。締切は7月20日。ここまでの反論もちゃんと受け付けているぞ。文句があったら書いてこい／

“忍術”とはまた違った、和風サイキックをみんなで確立してみようじゃないか。

セガ歴5年以上の皆さんの憩いの場
第8回瀬賀老人健康会

半年以上に渡ってお送りしてきた瀬賀老人健康会ですが、担当者の努力の甲斐もむなしく、今回をもって終了することになりました。一時はコーナー独立の話もあったのですが「あまりに時代の流れを無視しすぎている」ため、これ以上の存続が不可能となりました。老人の皆さん、これからも元気にお過ごしくださいね。

■5月号の「どきどき健康ランド」で紹介されていた長野県のホームセンターマルイでSG-1000IIを買いました。マルイさん、情報を送ってくれた清水さん、そして編集部の皆さん、ありがとう。　（大阪府・谷脇新司）

■大阪府吹田市の吹田駅の真下にある玩具屋（名前は忘れた）では、セガマイカードの「スーパーテニス」「ウッディポップ」「テディボーイブルース」「ピットポット」が、新品でそれぞれ500円で売っていました。

（滋賀県・北川陽大・15歳）

■7月号の宮守春香さん、「ジリオン」を30数回クリアした僕がお教えします。（地図中の）まず①でレベルアップ。②あたりでフロッピー入手。アップルを救出した後、③とにかく左下に向かう（この途中にもフロッピーがある）。④でジリオンをレベルアップ。エレベーターは最初は下にしか行けないので、⑤の長い通路のどこかから上にじわじわと進む。⑥付近のパワーアップポイントも忘れずに。⑦辺りがかなりやっかい。⑧で3人目（名前忘れた）を救出。⑨で赤いIDカードを入手。フロッピーを5枚そろえたら⑩でマザーコンピュータに自爆コマンドをセットする。⑪にボスが出現する（弱点は頭部？）ので倒す。倒した後自爆をキャンセルして再度コマンドを入力し（ボス戦で消費したタイムを回復するため）、脱出。間違ってるかもしれませんが役に立ててください。

（兵庫県・川井健・15歳）

それでは皆さんお達者で!!

秋田県・斉木怜

兵庫県・川井健

セガの歴史に触れたい若人へ望月から大プレゼント

茨城県の望月徳義さんから、大量の瀬賀老人グッズが送られてきました。「私の言わば遺産となった本体およびソフトを、老人化を希望する良識あるBEメガ読者にプレゼントしてあげてください」とのことなので、読者の皆さんに大放出します。①マークIII本体②マスターシステム本体③テレコンパック④FM音源ユニット⑤3Dグラス＋スポーツパッドを各1名、⑥ソフト5本セットを3名にプレゼントします。ハガキにほしい品の番号を1つ書いて、「老人係」まで送ってください。締切は7月20日必着です。

メガドラMANIAさん

ゲーム・くらしの知恵

ソフト購入のやりくりはバッチリ、ちょっとした工夫でゲームをより面白く楽しもうとする〝メガドラ上手〟のアナタ。そんなアナタの素敵な思いつきを、メガドラ仲間にそっと教えてくれませんか？　例えば……

●背景が多重スクロールするゲームをより美しく鑑賞する方法を教えましょう。やりかたは簡単。片目を閉じて、細めた状態の半目で画面を見れば、至福の奥行き感が体験できます。難易度が高いゲームでは操作がおろそかになりがちですが、ギャラリーとして楽しむ分には最高です。

つまり「こうすればゲームの迫力が増す」「こうすれば操作しやすくなる」「ゲームのこんな意外な楽しみ方がある」といったたぐいのネタを募集しているのです。投稿、よろしくね。

チープな工夫が、よりよいゲームライフに繋がるのだ。

7月号のごめんなさい

●「スパークスター」、「魂斗羅ザ・ハードコア」の紹介記事、ならびにスケジュール表にてバックアップがあると書かれていましたが、両ソフトともありません。関係者の皆様にたいへんご迷惑をお掛けしました。

●P.86の記事中、「クロックワークナイト」のサブタイトルに誤りがありました。正しくは、「ペパルーチョ大冒険」です。

INFORめーしょん

■MEGATALK
身のまわりで起きた面白いこと、すごいこと、待ってます。広告の誤植、めったに手に入らないヘンテコな品物など、見て心がなごむものなんかもOK。

■MD噂の真相
信憑性にかかわらず、メガドラ周辺のゴシップを紹介するコーナーです。情報網か想像力をフルに使って、いいネタを集めて（考えて）ください。

■思わず唄ってしまいました
プレイ中に思わず作ってしまったゲーム音楽の歌詞をみんなに広めましょう。またメガドラ風刺の替え歌でもOK。

■ゲーム・くらしの知恵
メガドラのゲームを遊ぶ時のちょっとした工夫を募集します。すごいの（へぼいの）を知ってる人は、もったいぶらずに教えてネ。

■Illustration City
イラストをハガキに黒ペンで描いてください。カラーや鉛筆だと、せっかくの作品が綺麗に印刷されませんよ。MD君の4コマもまだ募集してます。

■G．O．B．プロジェクト
BEメガ編集部と読者で理想のゲームを作ってしまおう！　という、実に向こうみずな企画です。募集する項目は毎回コーナー内で指定するので、チェックをお忘れなく。

この他、メガドライバー度チェックやメガドラスラング、そして君が思いついた新企画などドンドン投稿してね。

びーぷるランドへの投稿は……　◎下記のあてさきにコーナー名を明記して送ってください。
なお〝びーぷるランド〟採用者全員（ひとことfrom BEEPleを除く）に図書券（500円分）を、抽選で3名にお好みソフト（'94年7月末までに発売されたもの）を差し上げます。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）『BEEP！ メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで

*住所、氏名、年齢、電話番号、ほしいソフト名を必ず明記してください。

ソフトプレゼント当選者
愛知県・永田行宏
長崎県・深草康代
秋田県・伊東初美

遊星セガ STADIUM

PRESENTED BY SEGA

夏だっ!! アッという間にもう夏だ。アツイ「セガスタ」にガンガン参加してくれ!

創刊8号

あなたのために教えてあ・げ・る||||||||||||||||||||コーナー

困った時のセガスタだのみ

●前回ハガキを送らなかったけど、本当はビデマガ販売希望の者です。よく会報を発行してるメーカーがありますが、その一歩進んだ形でいいと思います。……大学に入って、話しかけた友人がMDを持っていた。これだけで大学入った価値があったと思う。

（栃木県・矢野好之）

竹　ビデマガ販売へのリクエストも少しずつ来てます。でも、このお便りは後半が実に泣かせるね……。

●「夢見館」のシステムを使用してセガ社内を自由に歩き回れるようなゲームを出してほしいです。

（奈良県・璃梅亜III世）

竹　ここがプロモーション部です。竹崎の机だ。しらべる。セガスタの原稿を発見した。よみますか。——てな感じですか!?　面白くなるかなぁ……？

●私がセガスタにやってほしいのは、「○○を10倍楽しむ方法!」（仮称）。これは読者レースのオッズ表の最下位ソフトから順に、MDソフトを全部持っている竹崎さんがク○ゲーもこう遊べば面白くなるという風に解説するコーナーです。私はソダンとレッスルウォーを持てあましているので、ぜひやってほしいです。　（岩手県・畠山卓也）

竹　キミはエライぞ!!　よくぞ僕の次の企画を見破った。実は今回から「ソダン最下位脱出計画」としていろんな企画をやろうと思ってたんだ。第1弾として『ソダン・ハイスコアコンテスト』の告知が右ページにあるから注目してほしい。さらに、「ソダンはこう遊ぶと面白いぞ」っていう、『ソダンで遊ぼうピンポンパン』コーナーもスタートだ。ついにベールを脱ぐ「ソダンプロジェクト」。豪華賞品を用意するから、応募してくれ!!

●読者からの名作劇場ということで、「PSII〜還らざる時の終りに〜」。このゲームは終わってからずっと私の心に棲みついています。最近は千年紀を終わらせてどっぷりアルゴルの世界にひたってますが、今思い返すとIIの重さをひしひし感じます。サブタイトルの意味をずっと考えていたのですが、ふと思い当たることがあり、しばらく泣いてしまいました。人生というのはリセットできない還らざる時の流れ、その終りに彼らは何を見たのか……。深いですね。ラストのみんなの言葉も、ネイが起因となっていると気づいたのは最近です。掘り下げる程にドラマのあるゲームでした。（埼玉県・山本一）

MDソフトを個人的に全部持っている竹ちゃんの

MD名作劇場

ピットファイター

'92・3・27発売/7,800円/テンゲン

「残虐行為手当」という流行語まで生み出した「ピットファイター」は、キャラは小さいが実に良くできた対戦格闘ゲームだ。さほど面倒なコマンド技はなく、すぐに遊べてとても楽しい。デジタイズされたキャラクターの動きはヘンに味があってイカシてるぜっ!!　さらにポイント高いのが声のサンプリング。観客のヤジもナイス。しかし、男の子が1番盛り上がるのは女性キャラ「エンジェル」の声だろう。やられたときの「アン、アン……」という声が妙に色っぽくて好きだという奴もいるくらいだ。今すぐなら買えるかも!?

RAKUGAKI SEGA

作画 by セガ竹崎

@今回はちょっとマジメにゲームについて最近思うことなんか書こうとしてますが、一応セガの社員なんでジャムおじさんのようにズバズバとは書けないような気がする（笑）

@世の中すっかり次世代ゲーム機か…と思っていたら、最近タイトーさんが発売した「スペースインベーダー」がかなり売れているらしい。いいことだな〜と思うが、買った人は、どんな気持ちであそんでいるのだろう？

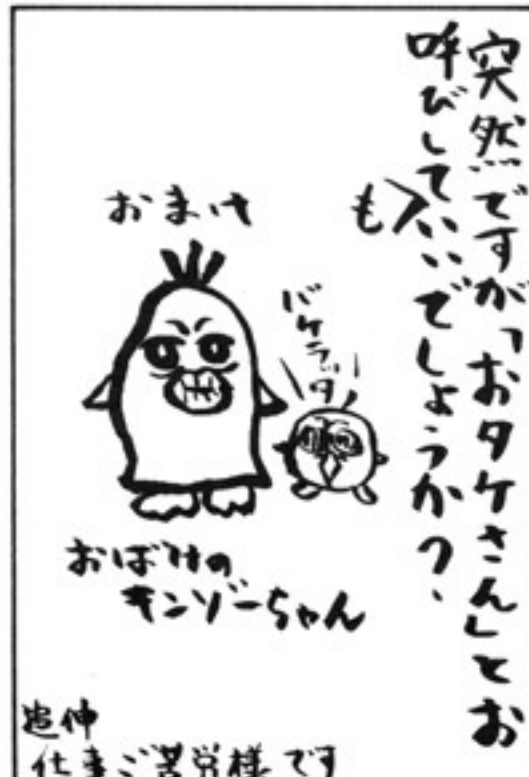
@「ゲームのかんづめ」のときも言ってたんだけど、僕自身も「たまにはシンプルなゲームもいいなー」って思ったりする。そこで、なつかしい某ファミ○ンのゲームをひととおりあそんでみることにした。

@「ゼビウス」「ギャラガ」「パックマン」「マッピー」といったゲームは確かに今あそんでも楽しい。しかし、楽しさの中に何割か「なつかしさ」が混じってるような気になった。全く同じゲームが「セガサターン」で出たとしたら自分は買うだろうか？

@さらにショックを受けたのは第1作目の「ファミスタ」である。僕が家庭用ゲームで遊ぶきっかけになったゲームが「ファミスタ」だった。しかし、今あそぶと地味である。自分の記憶にくらべ、今あそぶ「ファミスタ」1作目は、はるかに古びて見えた。某スーファ○の「パワプロ」であそびなれた人はもうファミ○ンの「ファミスタ」には戻れないんだ…と思った。

@そして、11月に「セガサターン」が発売される。時代はまた大きく変化しようとしている。　（つづく）

イ・ラ・ス・ト

大阪府・遊星探査員　7月中旬の流星に出現予定（竹）

埼玉県・永沼純也　これはインパクトあった……（竹）

新潟県・月影斬　ひとつ可愛いのも（竹）

【エルム街の悪夢】ひとたび眠りに落ちてしまうと夢の世界に棲むフレディのえじきになってしまう、恐怖のホラーファンタジー「エルム街の悪夢」。後にシリーズ化されて多少ハチャメチャになってしまうが、この1作目はズバ抜けて完成度が高い。「眠ってはいけない、眠ると殺されてしまう」という緊迫感が非常に良く出ており、それが軸になって映画がひきしまっている。夏のおススメかな。

林原めぐみの

サターンにだって進出しちゃうぞ！

MEGU DRIVE

ついについにおもちゃショーのセガ・ステージに立ったのだ！

――おもちゃショーは初めてですか。

林原◎まだ晴海でやってた3、4年以上前の業者日に見に行ったことがあるんですけど、今回行ってみたら、だいぶイメージが変わってましたね。幕張会場の外観が美しいっていうこともあるんでしょうけど、すごく洗練されてて。みなさんが入場する前の閑散とした状態の会場を見てまわったんですけど、すごく時の流れみたいなのを感じちゃったなあ。

――ステージは盛り上がりましたね。

林原◎朝からセガブースの裏にずっといたんです。船田さんがトークショーをやってて、ウオーとかガァーとかって聞こえてきて、なんかスゴイことになってるかもしれないって思ってたら、やっぱり中止になっちゃうかもしれないっていうギリギリの状態までいったみたいですね。でもスタッフの方のご苦労もあってなんとかステージができました。全然会えずじまいの人達もたくさんいたろうし、なんかありがとうよりもゴメンナサイって気持ちが先にたってしまう状態でした。

――サターンの感想は？

林原◎サターンは正直なところ買ってもいいと思ってますね。もうどこまでいくんだろう、ゲームは……。カッコいい、シャープですね。サターンっていう名前にまさにピッタリっていうか。今までのメガドラ、メガCDよりも高いだろう、すごいだろうって威張ってるような。高いっていうのは値段もだし、性能もだし、レベルもだし、いろんなこと含めてエバッてるなあっていう感じがします。いいと思う、エバッて許されると思う。でもゴールドじゃなくてシルバーっていうところがまたイイ。金までいくと成金ですから、シルバーで押さえているところがオシャレですね。控え目にしつつエバってる。「褒めて褒めて」って言ってるような気がします。私も自分の仕事とかでうまくいったら、褒めて褒めてって言いまくるんですけどね（笑）。

林原＆船田コンビの軽快なトークショー。サターンを制覇したら、一周して次はゲームギアに進出の予定とか……。

早朝からファンが殺到。300枚の整理券はあっという間になくなった。

企画＆ネタ募集

- 林原めぐみさんにこんなことをやってもらいたい！
- 4コママンガ、イラスト（黒ペンで描いてね）、ファンレター、苦情、メガドラの法則、自分の名作劇場、ソダンプロジェクト
- 広報・竹ちゃんに質問！

など、なんでもOK。採用者には全員にセガビデオマガジン最新号をプレゼント。さらに面白いハガキをくれた人の中から抽選で、毎月3名に最新ゲームソフトを贈呈。そのうえ、今月は全投稿者の中から抽選で10名に「ポップルメイル」のセル画をプレゼントするぞ。

裏セガスタがFAXクラブで読める!?

なんと先月のあのウワサはホントになってしまいました。大好評「セガFAXクラブ」にBEメガの人気コーナー「セガスタ」の外伝版が登場！　竹崎さんが休日を返上して直筆で書いてるから、FAXを持っている人は絶対読んでくださいね（休日も働かせているのは私だったりして……ごめんなさい）。でも私も最近は、FAXクラブにハマってしまい、お肌がアレアレ状態。キレイなお肌を返して〜。おっと、グチってる場合じゃない。この夏のセガはビックなキャンペーンが盛りだくさん。詳しくは、JOYテレ、FAXクラブでね。

FAXクラブにハマる前の深沢。果たして今はどんな……。

なんと「セガサターン」を迫力いっぱいのカッコイイ映像で一挙に紹介。そして、今話題のメガロープレ・プロジェクトなど新作情報やマル特情報もある！

- JOYJOYテレフォンメニュー

7／1〜　ゲームギアプラスワンパックキャンペーン（プレゼント：デイパック）、7／16〜　Jリーググッズキャンペーン情報（プレゼント：バスタオル）、8／1〜　メガワールド　アップグレードキャンペーン（プレゼント：テレフォンカード）

いろいろなあて先

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）BEEP!メガドライブ編集部
「セガスタ○○○」係まで

恐怖のソダンプロジェクト第1弾！
ハイスコア帝王コンテスト

帝王・ソダンの読者レース最下位脱出ののろしを上げるスペシャル企画がスタートだ!!　第1弾は、まさに時代錯誤な企画「ハイスコア帝王コンテスト」である。オプションをいじらずにそのままスタートしてクリアー（必ずすること）した時に、一体どれだけのスコアを叩き出せるか。その一部始終をビデオ（VHS）に撮って送ってくれ。なお、ビデオのラベルに住所、氏名、年令、職業、電話番号、ハイスコアを書いてはっておいてネ。豪華賞品予定。〆切は7月末日必着。

今回の欄外は「シャイニングCD」の音楽CD収録現場で書いているのだが、今回のオーケストラ・アレンジはスゲエーぞ。凝りに凝ったアレンジが超カッコヨクて、演奏するのもとても難しそうだ。張りつめた空気の中で楽符を見つめるミュージシャンの方々には気迫がみなぎり、ゲーム音楽にしておくのはもったいないくらいだ。こりゃ絶対に聴くしかないッス。レベル高いッス。おすすめしまス。

短期集中連載！

鈴木裕　中国取材紀行記

バーチャファイターII

第2回 MAKING OF VIRTUA FIGHTER II への道

文：内田一成　監修：セガAM2研

天才ゲームクリエイター鈴木裕と「バーチャファイターII」の姿に迫る短期集中連載第2回目、好評開始！

北京から古都洛陽、そしてついに少林寺へと向かった鈴木裕
中国拳法の代表ともいえる少林寺拳法にどこまで肉薄できるか？
バーチャファイターIIにかける彼の情熱とともに
〝天才〟鈴木裕の発想の秘密が次第に明らかになっていく……

前回まで　バーチャファイターで格闘技ゲームの新境地を開いた鈴木裕。さらなるグレードアップを目指すバーチャファイターIIのために、彼は本場中国への取材を決意した。パートナーは彼の長年の友人であり、辺境取材に強いライター＆カメラマンの内田一成。勇躍、大陸へと乗り込んだ二人は精力的に取材を開始した。

本物の持つリアリティ

一刻も早く少林寺へ行って、本物のカンフーとの初対面を果たしたいのだが、まだ交通の便が少ない中国では、チケットの手配にも時間がかかる。僕たちは、はやる気持ちを押さえて、夜行列車の出発時刻までの間、清王朝歴代の王宮故宮、五穀豊饒を祈った宗教施設天壇公園と北京観光の定食コースを巡ることにした。

普通の観光客なら壮大な建物や、その建物から見おろす景色をバックに記念撮影でもしているところなのだろうが、裕はしきりに石畳のアップや彫刻のクローズアップといった細々したものばかりを撮っている。北京ガイドの張氏は、それを不思議そうに眺めていた。

「ドラゴンボールって漫画があるよね、あの最後のクライマックスにある天下一武道会の会場のようなものをIIの舞台の一つにイメージしていたんだけど、それがかなり固まってきたよ。龍と鳳凰をあしらった彫刻で外周を飾った天壇公園の円壇、あの上を試合の舞台にするんだ。周りに天安門広場を囲む建物を配してもいい。下には故宮の石畳を敷き詰めてね。それで一場面は完成だな」

裕が細かいものばかり撮影していたのは、その写真をテクスチャーの素材として使おうと思っているからだ。ただ写すだけではなく、壁や地面を蹴ってみたり、愛撫するように触って、その感触を確かめる。

「目で見ただけと、本物の質感を知っているのとでは、リアリティがまったく違うからね」

しまいには、舌でなめはじめるのではないかと不安になるほど熱心だ。

「ほら、鈴木さん、こちらの大和殿は清の歴代の皇帝たちが即位したところで、あのラストエンペラーという映画も、ここをメインにロケされたんですよ。どうです、この壮大な規模、ブラボーでしょ。……あれ、鈴木さん？」

ガイドの張氏が職業意識から、きちんと説明をしていても、当の裕のほうは、誰もいない建物の陰で夢中になって壁を写している。

翌朝、7時25分、僕たちの乗った夜行列車は14時間かかって、ようやく洛陽に到着した。

紀元前11世紀に街が開かれてから9つの王朝が首府とした古い都。もう少し西へ進めばシルクロードの起点西安、砂漠が近いことを連想させる乾いた空気、うっすらと黄砂の覆う街路を車と自転車が行き交う。

「ようやく中国へ来たっていう実感が湧いたね。3日目にして、ようやく第1目標に近づいたわけだ。中国って広いな」

アジア的混沌で煮えたつような北京とは対照的に、ゆったりしたリズムで動いている街を眺めながら裕がつぶやいた。

こうして、大変な手間と時間をかけてわざわざ出かけ、距離や文化の隔たり、本物の持つ独特の雰囲気を体で感じるからこそ、彼のゲームがリアリティを持つのだろう。まさに、ゲームに魂を植え付けるために裕は本物に体で接するのだ。

いよいよ少林寺へ

荒れ地にのたうつ龍のように、黒光りするつづら折りの道は、どんどん高度を稼いで行く。意外に少林寺方面へ向かう車が多い。僕たちの車は、もたもたしている車があると、ブラインドコーナーだろうがなんだろうがかまわず追い越していく。

その道すがら、「みなさんの行いがいいから、天気にも恵まれまして……、って言えば日本人は喜ぶよ」なんて同行ガイドの張さんに日本語を教えるかたわら、中国語を教わる。

「鈴木さん、もの売りがうるさくつきまとうときは、プヨウ、プヨウ（不用、不用）って言えばいいんですよ」

いかにも日本人で、しかも気の良さそうな裕は、どこへ行っても絶好のターゲットにされてしまうのだ。ちょうど「ぷよぷよ」が大ヒットしていたときなので、彼はすぐにこの言葉をマスターした。

疎らに潅木が生えるだけの荒寥とした山をいくつも越えて、ようやく広い高原に出たと思ったら、日本の観光地そっくりの土産物屋の家並が視界に飛び込んできた。

「もしかして、ここが少林寺？」

山奥のうらぶれた古刹を想像していた僕たちは思わず顔を見合わせた。

途中で合流した登封県（少林寺が含まれる行政県）の地区ガイドの張氏――この人も張さん。張という名字は中国でいちばん多いのだそうだ――は、ケロッとした顔で、

「そうですよ。少林寺っていう映画があったでしょ、あれで人気に火がついて、中国でも有数の観光地になったんですよ」

これじゃ、NHKの大河ドラマの舞台と同じではないか。

「嵩山では、野生の豹が出るって聞

大ヒット作品の続編の秘密が徐々に明らかに。

五穀豊饒を祈願した天壇公園でテクスチャー素材を撮影。

旧洛陽にて。その三千年の歴史を肌で感じとる鈴木。

洛陽郊外の市場。中国の素朴なパワーを最も感じる所。

■内田一成（うちだかずなり）。1961年1月15日生(33歳)。アウトドア、モータースポーツ、紀行など幅広く手掛けるライター兼カメラマン。現在「月刊オートバイ」（モーターマガジン社）、「遊勉」（講談社）、「アウトドアガイド」（JTB）などで活躍中。今回の中国取材に同行し、取材成果をまとめる。

きましたけど……」

「ハハハハ、豹なんてとっくに絶滅してますよ。嵩山の頂上に登りたければ、ロープウェイあります。10分で頂上行けますよ」

僕たちは、再び顔を見合わせた。

土産物屋の列が尽きたところに、六角屋根を段重ねにした五重塔のような石塔が林立する一角があった。その名も塔林。242基ある塔は一つ一つが少林寺歴代の高僧の墓だ。いずれも4〜5mの高さがあり、それぞれの基部には拳法の型や嵩山の風景などが彫刻されていて墓石であることを連想させない。

この林に紛れ込むと何故か落ち着いた気持ちになる。この世に未練など残さず穏やかに生を終えた魂ばかりがここに眠っているためだろうか。

裕は、この風景にヒントを得て、また一つバーチャファイターIIの背景場面のバリエーションを思いついたという。

「こんな風景は他に見たことがないからね。ゲームの背景って、だいたい想像で描かれることが多いんだけど、こういう風景は想像つかないだろう。やっぱり、現場を訪れることには大きな意味があるんだよ。想像を超えた風景っていうのは、逆にリアリティがあるもんだし、なにしろ、これは本場の少林寺にあるものだから、これを背景に使えば、絶対に訴えるものがあるよ」

少林寺はインドから渡来した達磨大師が禅宗を伝えた寺で、その達磨大師が修行中に、周囲に生息する猛獣から身を守るため、そして禅のこわばりをとくために考案したのが少林寺拳法であると伝えられている。

本院のほうは、涼しい林の中にあって、静かなたたずまいを見せていた。禅寺だけあって、原色キラキラの他の中国の寺院と比べると、ずっと質素で落ち着いた印象を受ける。

少林寺歴代の僧の墓が並ぶ塔林。ここでIIのアイデアをつかむ。

ここが少林寺であることを実感したのは講堂に入ったときだった。僧たちが拳法の練習をするその講堂の床は石畳になっているのだが、いたるところに深い溝ができていた。足を地面に叩きつける動作を繰り返すうちにできた溝だという。足を合わせてみると、たしかに溝にぴったりおさまってしまう。それは、人間の底しれぬ力を象徴するモニュメントのようだった。

ひらめいた"酔拳"

中国へ渡って4日目にしてようやく目にした少林寺拳法の演舞は、小坊主たちが一通りのメニューをこなす観光演舞だった。

しかし、小坊主とはいえ、本物の少林寺僧があの蟷螂拳や酔拳を披露してくれたのだから、実際に見るとそれは感動的だった。とくに酔拳は予想以上にユニーク、しかもパワフルで、裕は興奮を隠せなかった。

「大の字に寝てしまうところから、一気に攻撃に移るあのダイナミックさ。まるでやる気がないように、海の中のコンブみたいにフラフラしていたと思ったら突然攻めてくる。あのとらえどころのなさが最高に面白いね。だけど、ゲームに取り入れるのは難しいなあ。あのまま再現したら最強になってしまうからね……」

どんどん深入りしていくと、問題は解決するどころか、ますます山積していってしまうようだ。

裕は、さらに本格的なカンフーのバリエーションが観たいと、張氏にコーディネイトを頼んだ。張氏は翌日、裕の満足いくようにセッティングしておくと確約してくれた。

酔拳のことが頭から離れないらしく、裕はその帰り道も、ホテルへ戻ってからも寡黙だった。ようやくいつものように話し始めたのは、その夜、白酒(50度もある中国独特の透明な酒)がだいぶ回ってからだった。

「『ひらめき』って言葉があるよね。ふつう、それは何もないところから急にわきだしたことのように思われているけどそうじゃないんだよね。

例えば、コップに一滴一滴水を落としていくだろ。ずっとそうやって注いでいって、ようやくいっぱいになったとする。そして、さらに一滴……というとき、外側へこぼれ落ちる、その一滴が『ひらめき』だと僕は思うんだ。

僕の頭をコップだとすれば、それに、少しずつ少しずつ考えをそそぎ込んでいくわけ。一度に考えが満たせれば楽なんだろうけど、誰だって一滴一滴根気よく注いでいかなければならない。誰でも思いつく、たわいのない考えから始めて、それが、だんだん具体的なことになっていく。四六時中取り組んでいるゲームのことを考え続けていって、ようやく頭というコップが考えでいっぱいになるわけだ。その先ももっと考えて、そこからようやく『ひらめき』がこぼれ落ちる。『ひらめき』が出たということは、一つのことに対して十分に考えつくした、後は行動を起こすべしという信号みたいなものなんだね。

バーチャファイターがね、仕上げの段階まで差し掛かっていたときのことなんだけど。どうしてもウルフとジェフリーの二人だけが弱くてね。なんとか、他のキャラクターと強さのバランスがとれないかって悩んでいたんだ。必殺技なんか織り込んだらいきなり強くなってしまうし、そのままでは弱体で、二人を入れる意味がなくなってしまう。

夢でね、二人の負けポーズばかり出てくるわけ。そのことだけでずいぶん悩んだよ。

ようやく、プログラムの上でその問題に解決がついた時に、二人が勝ちポーズを決めている夢を見たんだ(笑)。あれは嬉しかった」

話しているうちに虚ろだった眼差しが生き生きとしてくる。

龍門石窟にて。石窟とは岩の壁に彫られた洞窟。かつてここで、多くの僧が粗衣粗食で修行した。

北京駅前はさながらスラム状態。さすがの鈴木もこの混沌と喧噪には圧倒されてしまったようだ。

「そうだ、ひとつ思いついた。

バーチャファイターでは、ガードボタンの機能は拳や蹴りをガードで止めることに限定されているんだけど、酔拳の場合は、ガードボタンを押せば、ボクシングのスウェーのように拳や蹴りをかわす動作をするようにしたらどうだろう。

避けるということを、他の拳法の攻撃技と同じように考えれば、酔拳を取り入れられるわけだ。ひたすら打ち合うだけが今の格闘技ゲームだから、避けることを売りにする拳法をとり入れたら、みんなびっくりするはずだよ。

酔拳が勝つシチュエーションを具体的に考えなければいけないけどね。なにしろ、避けるのがうまいだけでは勝負に勝てないし、避けながら攻撃するのを可能にしたら、これが最強になってしまうからね。

酔拳については、もっともっと悩んで『ひらめき』をこぼれさせなくちゃいけないな(笑)」

彼の天才というのは、もしかしたら、悩むことを楽しめるその資質にあるのかもしれない。　(つづく)

あとがき 公開迫る「バーチャファイターII」!

「『バーチャファイターI』を見た人達に、『本物の拳士の動きはこんなに速くないでしょう?』とよく言われたんですが、僕もそれに対しては『映画のようにデフォルメしてます』って今までは答えていたんですよね。でも、実物を見てきたら、あのくらいの速さは出てるんですよ。アレにはビックリしましたね。道中ではヌンチャクや二節棍とか槍、短刀など、中国の武器もいろいろ見てきましたが、今回の『II』ではまだ武器を入れるようなことはないと思います。もしも本当にゲーム化しようとすると、相当高度なコリジョンのソフトが必要ですね。でも、見てきた成果は大きいですよ。　(鈴木裕)

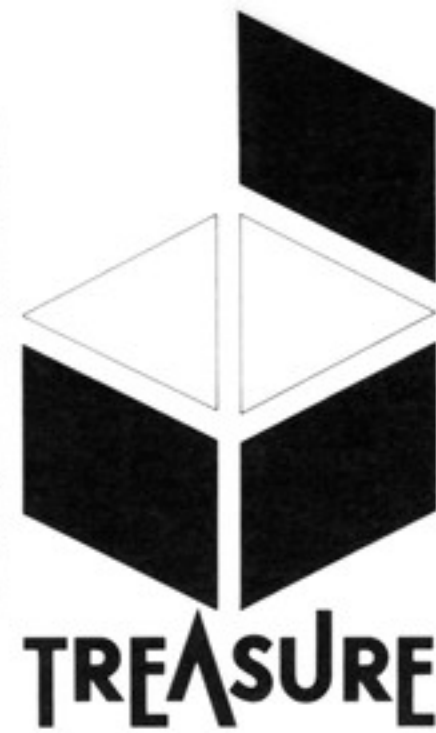
【感想募集中】この文章を読んだみなさんのご意見、ご感想をお寄せください。お送りいただいた方の中から、抽選で10名の方に粗品をお送りします。送り先は、〒103　中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク(株)「BEEP!メガドライブ」編集部「バーチャファイターIIへの道」感想係まで

TREASURE FACTORY

お宝生産工場でござる

NO.15

とれじゃあ ふぁくとりい

TREASURE

おもちゃショーでトレジャーのキャッチコピーを発表!?

「宝箱を開く呪文、それはトレジャー」

今年もやってきました！ おもちゃショー。トレジャーは２回目の出品とあってみんな余裕だね。えっちゃんは初めてのおもちゃショーではりきってるみたいだ。でも、名刺は忘れないように、ね（ACT１）。

やっぱセガブースには人が集中してんなー。なんてったって「バーチャファイター」や「ルナ」ありーの、極めつけが我が「ダイナマイトヘッディー」&「幽☆遊☆白書」だぜ！ 人も集まるワケよ。ガハハ。

でも、どのメーカーさんも力作ばかりでちょっとドキドキ。中でも「スーパーストII」は人気度が高いね。みんな順番を待って自分の腕を披露(ひろう)してるよ。すごいねー。

さて次はどこへ行こっかなー。あっ、社長だ(ACT２)。またスパークスターと遊んでるよ。おやおや？ 中に入っているのは女性だぞ！ 腕なんか組んじゃって。もう、ほっときましょ。

おや？ 開発者の藤田がヘッディーコーナーの前でニコニコしてるよ。ちょっと話を聞いてみようか。(ACT３) もしもーし。何してるんスかー？ 「何ってお客様にヘッディーをプレイしてもらってるんだよ。１人でも多くの人にヘッディーのよさをわかってもらいたくてね」。おぉ！ さすがです。

ところで社長がまた見あたらないんスけど。「あぁ、社長ならあそこに……」(ACT４)。どぴー！ また女の人と！ 好きだねぇ社長も。

ウッ！ あの女性は……ウウッ！ は、は、早、早、……。

写真撮っちゃおっと ドキドキ。社長！ なにげに入らないでくださいっ！

～ACT1～悦子、早くも大ボケ

初めてのおもちゃショーに名刺を忘れるという惨事に見舞われても平気な顔してたぞ。

～ACT2～スパークとお社長

スパークスターとたわむれて早、２年。果たして来年もスパークスターと会えるか。

～ACT3～開発者の鏡

やっぱり自社ゲームが一番かわいい。ギャラリィがどんな反応を示すか興味深いよね。

～ACT4～お社長ニンマリ

あんまりにもお美しいのでつい載せてしまいました。…でもさぁ、社長ばっかズルイよ。

ねえねえお・し・え・て NETWORK

とれ美子◎群馬県 宮下勉さん(18)からの〝教えて〟はどんなことかしら？ うふふっ。じゃあ、特別におねーさんが教えてあげるわ♡

――サターンのポリゴン表示能力は90万ポリゴンですよね。これはかなりスゴイ性能だと素人の僕でも思うのですが、何が90万ポリゴンなのかわからないのです。ポリゴンってどういう単位なのか教えてください。

とれ美子◎いきなり来たわねっ！ なんとも率直な意見でおねーさんはびっくりしたわ。それはね、点の世界よ。点が２つあって線ができるでしょ。３つあったら？そう、今度は面ができるでしょ。それが２次元。最小点数でできる面＝三角形＝１ポリゴンとなるのよ。３次元で考えると？ 正四面体なら三角形が４つあるから４ポリゴンとなるわけね。サターンはその表示能力が90万ポリゴンもあるということなのよ。わーお！

ぢゃまんギャラリィ

栃木県・碧さん

フィンギーを主役にするなんて碧さん、君を今日からとれじゃあ通に任命する。万歳！

岩手県・畠田礼治さん

で、で、出ました！ちょっとこわ気だけど毎回いいもん描くねー。参りました。

京都府・太陽皇帝さん

うおー！ 凄い。スクリーン貼りまくってご苦労！ しかし凝ってるなー。凄いよウン。

三重県・墓掘り人さん

点描かぁ。珍しいタイプなんでつい載せてしまった。なかなかどーしてきれいだね。

明日のクリエイター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座　突然ギオンです!

(今月の講師)〝ム〟先生

〝ム〟先生の持つ能力とはさりげなくゲーム性をよくすることである。

リアル擬音とイメージ擬音。効果音は大別するとこの２つに分類できる。リアル擬音てのは、実在する音をそっくりにシミュレートしたもので、風や波の音なんかがそう。イメージ擬音は逆で、実は存在しない音を想像で作ったもの。ソニックがやられた時の〝ボヨーン〟みたいな、アレね。もっとも、実在する音をイメージ擬音で鳴らすことも頻繁にあるけど。

FM音源で擬音を作るのは簡単で小学生にでもできるんだけど、例えば〝バケツを叩いた音がほしい〟って時に狙い撃ちして作るには、ちょっとだけ知識と経験が必要になってくる。確かにデータいじってて偶然にいい音ができることもあるけど、それで満足しちゃうってのは結構空しいよ。〝あの音を出すにはココをこうしてアソコをこうして、それから……ほら鳴った!〟ってな具合にいかなきゃウソだ（必然的に私は大ウソツキになるが)。おそらく、なくてはならないけど、あってもあまり注目されない……ゲームにおける効果音てそんなマイナーなポジションにあると思う。よほどいい音か、やたらひどい音じゃないと気にしてもらえないみたい。でもそういうポジションってどの業界にもあるよね。クサらずに頑張りましょ。

こんなけぇむ あってもよかんべぇ～

ユーザーからの提案。それは私達とって大切な財産です。感謝の意を込めてお答えします。

提案書　NO. 0003
提案者　東京都・小林剛
題名　有名タレントとゴルフdeDATE

次世代機サターンで有名タレントと対決できるゴルフゲームをぜひトレジャーさんに作ってほしいです。 CGの取り込みでタレントのしぐさやセリフも移植してみてはどうでしょう？　とにかくいまのゴルフゲームはスコアをのばすことしか楽しみがないので、こんなゲームができたら面白いと思うんですがどうでしょうか？

開発者側からの意見

だいたいゴルフゲームとなるとまず、知らないオヤジと対戦して最終的には「勝った」「負けた」の一点に固執してしまうだけなので、一案としては有名タレントとのお遊びゲーム感覚というのも一味違う面白さはあるかもしれない。でもCG取り込みをすればそれはそれは背景やキャラの見た目はリアルになるでしょーけど、ゴルフとしてのゲーム性はさほど変わらないような気もするんですが……。

それに、今有名でもすぐ行方不明になるタレントもたくさんいるし。私としては、ゴルフは青空のもと、何も考えず思いっきりOBを出しまくるのがよいと思います。

新潟県・月影斬さんの作品

↓というわけで……
ピッチン広報・えっちゃんの ちょっと ぶくいち

お答えはOKよ!　とってもウレシイおハガキありがとう。

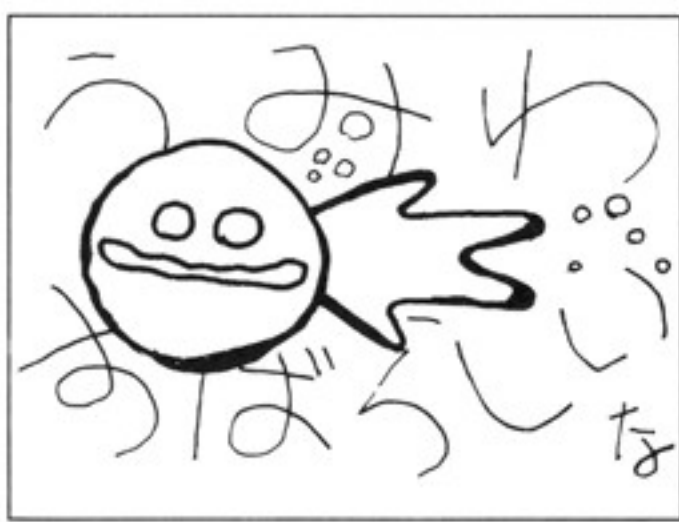
ところで……ヤベっち。この業界に入ってから悦子は太った。なぜ？…ダイエット。それは女性であれば一度は経験するもの。夏、海でハイレグ姿をご披露するためにはがんばらないとね。おぉ!　こんな所にお菓子が……。ぱくっ。あーおいしーマロさまー!　おいしいお菓子ありがと。もしやこれってタブーよね。きゃー!　ひっかかってしまったー。まあいいや。その分仕事すれば……。

そんな私をかふ壱先生が描いてくれたの。「とれじゃあうーまん」だってー。自分でも結構気に入ってるのさ。でもノーブラっていうのがちょっと気になるけど。

そーいえば、ぬいぐるみ、ちっともこないよ。早く送ってみんな!

海に潜ればナンバー1 マイヨール・シンドオ

とれじゃあ豆図鑑

マイヨール・シンドオ氏はスキューバダイビングの達人。聞くところによると、なんとあのマンタとともに泳いだことがあるという。「今度はぜひイルカ君と泳いでみたい」と夏の計画を練りながら楽しそうに仕事をしている。そしてなんとか仲間を増やそうと周囲の人に「ねぇ、楽しいよ。ライセンス取る気ない？」と言い寄っているらしい。

おはがき沢山送って。

〒103 東京都中央区
日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）
BEEP!メガドライブ編集部
「とれじゃあ ふぁくとりい」係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

とれじゃぁ伝言板■　最近おハガキの数が少なくて、とっても困っています。どうかどうかおハガキください。(悦子)　ヘッディー＆幽遊白書発売間近!　みんな買ってくれなきゃいやーん。中古なんて買った日にゃ、泣いてしまふ。(とれ美子)

SEGA専門店 サ★ンタ

全商品税込!!

大好評発売中

鮮明な画像は サンタのS端子ユニット

商品	価格
S－01(MD1用)	3,500円
S－02(MD2用)	3,500円
Sケーブル (1.5m)	800円
オーディオコード (1.5m)	400円
ヘッドフォンコード (1.0m)	400円

郵便振替番号00150－9－708150（有）サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

★サターン予約受付け開始（但し、会員のみ）★
今後は、土曜日はサンタデー ?? ということでお休み致します。…土曜日の人、ゴメンナサイ
①長い夏の夜はシミュレーション&RPGに限る。
あ～アメリカが攻めて来る…提督の決断より… !!
これが今月の特集だ。SLG,RPGの価格に注目！
②エー、こんなにはっきりくっきりだったのか…
サンタのS端子ユニットを使ってはじめてわかる原作のよさ。…驚き!!

☎03-3258-9051[代表]
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）
●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

MD新作コーナー

タイトル	発売日	価格	タイトル	発売日	価格
新創世記ラグナセンティ		5,800円	JリーグフロストII	7/15	5,500円
ロードモナーク		6,200円	ハイブリットフロント	7/22	6,200円
大航海時代II		9,600円	パルスマン	7/22	5,500円
ガントレット(再販)		5,500円	ズールのぼうけん	7/29	6,200円
餓狼伝説II		7,000円	ダイナマイトヘッディー	8/5	4,800円
スーパーストII(40M)	6/25	8,300円	ラングリッサーII	8/5	7,000円
ラングリッサー(再販)	7月	5,200円	英雄伝説	8/5	6,200円
NBAプロバスケ'94	7/1	7,000円	パノラマコットン	8/10	6,800円
セーラームーン	7/8	6,200円			

超特価コーナー

タイトル	価格	タイトル	価格
ブロックアウト	500円	サンダーフォースIV	1,000円
メガトラックス	700円	シャドーダンサー	700円
太平記	300円	ギャラクシーフォースII	1,000円
サンダーフォックス	500円	スパイダーマン	700円
ゴーストバスターズ	500円	忍者武雷伝説	700円
モンスターワールドIII	500円	ドナルドダック	1,000円
ファステスト1	500円	スプラッターハウスIII	1,800円
グラナダ	500円	アークスオデッセイ	2,000円
モンスターレア	300円	アドバンスド大戦略	2,000円
ジュエルマスター	500円	スーパーモナコGP	1,000円
ポピュラス	700円	スーパーモナコGPII	1,000円
ファンタジア	500円	アートアライブ	1,000円

本体	価格
ワンダーメガ2 (WMコレクション・ワンダードッグ付)	39,000円
メガドライブ2 (モンスターワールドIII付)	9,000円
メガCD2 (プリンス オブ ペルシャ付)	20,000円
メガジェット	11,000円

タイトル	価格	タイトル	価格
ソニックI	2,000円	プロフットボール	2,000円
ソニックII	2,800円	プロホッケー	2,000円
ソニックIII	3,500円	ふしぎの海のナディア	4,800円
ソニックスピンボール	2,800円	ファイヤムスタング	3,000円
ソーサルキングダム	3,800円	フェリオス	1,500円
大航海時代	5,800円	ぷよぷよ	3,300円
太閤立志伝	5,800円	フリントストーン	2,800円
大魔界村	3,000円	ブルーアルマナック	2,800円
ターボアウトラン	2,000円	ベースボール2020	3,000円
タスクフォースEX	3,000円	ヘビーユニット	2,000円
タズマニア	2,800円	ベアナックル	2,000円
ダライアスII	2,800円	ベアナックルII	2,800円
ダーウイン4081	2,000円	ベアナックルIII	4,800円
ダーナ	2,000円	ペブルビーチの波濤	4,800円
ダブルドラゴンII	2,000円	ヘルツオークツヴァイ	2,000円
WWFロイヤルランブル	3,800円	北斗の拳	2,000円
タントアール	5,500円	ボナンザブラザース	1,500円
チェルノブ	3,800円	ホリフィールドボクシング	2,000円
チキチキボーイズ	1,000円	ボールジャックス	3,000円
ツインクルテール	4,800円	マーブルマッドネス	4,600円
TMNT I	3,800円	マスターオブモンスター	2,000円
TMNT II	3,800円	マスターズゴルフ	2,800円
提督の決断	6,000円	まじかるタルるートくん	2,600円
ディックトレーシー	700円	まじかるハット	1,000円
ディノランド	700円	マジンサーガ	2,800円
デンジャラスシード	2,800円	マスターオブウェポン	2,800円
テクモワールドカップ	2,800円	マーベルランド	2,800円
デビッドRバスケットボール	1,000円	魔天の創滅	3,000円
デビスカップ	4,800円	魔物ハンター妖子	1,800円
トージャム&アール	1,000円	港のトレイジア	2,000円
トッププロゴルフ	2,000円	ミッキーマウス	3,000円
トッププロゴルフII	3,000円	ミッキー&ドナルド	3,000円
ドラゴンズリベンジ	5,500円	ミッドナイトレジスタンス	2,800円
ドラゴンボールZ	5,800円	ミュータントリーグ	2,000円
ドリームチームUSA	3,800円	武者アレスタ	4,500円
ドッジ弾平	2,600円	夢幻戦士ヴァリス	2,000円
中島F1グランプリ	2,000円	ムーンウォーカー	2,000円
中島悟のF1ヒーロー	2,000円	メガロマニア	2,800円
中島スーパーライセンス	4,800円	メタルファング	3,800円
熱血ドッジサッカー編	2,800円	モータルコンバット完全版	4,000円
信長の野望	2,800円	幽遊白書外伝	3,800円
信長覇王伝	6,800円	ヨーロッパ戦線	4,800円
ハイパーダンク	3,800円	乱世の覇者	4,800円
バーチャレーシング	5,800円	ランドストーカー	2,800円
パチンコクーニャン	4,800円	ランパート	3,800円
バッドオーメン	2,800円	雷電伝説	3,000円
バッドマンリターンズ	2,800円	龍虎の拳	2,800円
バトルトード	1,800円	ルナーク	3,000円
バトルゴルファー唯	1,500円	レッスルボール	4,300円
バトレイバー	4,800円	レンタヒーロー	2,000円
バハムート戦記	2,000円	ロイヤルブラッド	6,800円
パワーモンガー	2,000円	ロケットナイトアドベンチャーズ	3,800円
バンパイヤーキラー	5,500円	ロードラッシュ	3,000円
PGAゴルフ2	3,000円	ロードラッシュII	3,800円
ビーストウォリアーズ	3,800円	ロードブラスターズ	2,800円
ピットファイター	4,800円	ロボコップ対ターミネーター	3,800円
ひょっこりひょうたん島	1,000円	ローリングサンダーII	2,000円
ファンタシースターIV	3,800円	ワイアラエの奇蹟	3,000円
ファンタシースター復刻版	3,500円	ワードナーの森	2,000円
V.V (ヴィ・ファイブ)	5,500円	ワニワニワールド	2,000円
ブキウギボーリング	2,000円		

タイトル	価格	タイトル	価格	タイトル	価格
ああ播磨灘	2,800円	火激	2,500円	シャドーオブザビースト	2,000円
アウトラン	3,800円	餓狼伝説	2,800円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
アウトラン2019	3,800円	ガンスターヒーローズ	2,800円	シャイニングフォース	2,800円
アウトランナーズ	4,800円	キリングゲームショー	800円	シャイニングフォースII	4,000円
蒼き狼と白き牝鹿	5,800円	究極タイガー	2,000円	ジャンクション	2,000円
アトミックロボキット	2,000円	キングオブザモンスターズ	2,800円	ジャングルストライク	4,800円
アローフラッシュ	1,800円	キングコロッサス	1,000円	雀皇登龍門	3,800円
アラジン	2,800円	キングサーモン	2,800円	上海III	4,000円
アンデッドライン	4,800円	空牙	3,800円	JUJU伝説	1,800円
イースIII	4,800円	クラックダウン	1,000円	ジュラシックパーク	3,800円
ヴァリスIII	2,800円	クライング	2,000円	ジョーダンVSバード	2,800円
ウィザードオブイモータル	3,000円	グランドスラム	4,500円	ジョーモンタナF	2,000円
ヴィクセン357	5,800円	クルーボール	2,800円	ジョーモンタナII	2,000円
ウィプラッシュ	1,500円	クールスポット	4,800円	ジノーグ	2,000円
ヴェリテックス	2,000円	クールドバスター	4,800円	修羅の門	2,800円
ヴォルフォード	2,000円	グレイランサー	5,200円	スーパーH・Q	3,800円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	ゲイングランド	2,000円	スーパー忍II	3,000円
エイリアンストーム	2,000円	コラムス	2,000円	スノーブラザーズ	3,800円
A列車で行こう	1,000円	コラムスIII	3,800円	スライムワールド	3,800円
エグザイル	2,000円	ゴールデンアックスII	2,800円	スティールタロンズ	3,800円
エコーザドルフィン	2,800円	ゴールデンアックスIII	2,800円	ストームロード	1,000円
エターナルチャンピオンズ	4,800円	サイドポケット	4,800円	ストリートスマート	3,000円
F117ステルス	3,800円	サイオブレード	2,800円	ストIIダッシュプラス	4,800円
NBAジャム	5,000円	サンダーフォースII	3,800円	スーパーエアウルフ	3,000円
エリミネートダウン	2,000円	サンダーフォースIII	3,000円	スーパーハイドライト	2,000円
SDヴァリス	2,000円	サンダープロレスリング列伝	1,000円	スタークルーザー	2,800円
F1サーカスMD	2,800円	三国志II	2,000円	スピードボール2	4,000円
NBAプレイオフ	3,800円	斬～夜叉円舞曲	1,800円	スプラッターハウスII	2,800円
LHXアタックチョッパー	3,800円	紫禁城	2,000円	スペースインベーダー	1,500円
エレメンタルマスター	2,000円	CDマイト&マジック3	3,800円	スペースハリアII	3,000円
オーサムポッサム	3,000円	G-LOC	2,800円	ゼロウイング	2,000円
カース	1,500円	シーザーの野望II	4,800円	セイントソード	2,000円
カメレオンキッド	1,000円	Jチャンピオンサッカー	3,000円	戦場の狼II	2,800円
ガイアレス	2,800円	Jリーグプロ完全版	2,800円	ゾウゾウゾウ	3,000円

周辺機器	価格	周辺機器	価格
6Bパッド	2,000円	6Bパッド達人	2,700円
クラスタースティックE'S	2,000円	ファイタースティックMD	3,200円
ビデオ入力コードI	800円	アスキーパッドMD6	2,400円
ACアダプターI	1,200円	フレッシュクリーナ	2,500円
ACアダプターII	1,200円	コードレスパッドセット	3,500円
ステレオDINコード	1,600円	コードレスパッド	2,500円
セガマウス	3,500円	ワンダーメガ用コントロールパッド	2,400円
XMD 3	4,900円	ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
メガコマンダー	2,200円	カラオケ	9,000円
セガタップ	2,000円	カプコンパッドソルジャー	1,600円

メガCD新作コーナー

タイトル	発売日	価格	タイトル	発売日	価格
うる星やつら		5,500円	真・女神転生		3,800円
フォーミュラーワン		5,500円	シャドーオブビーストII	7/29	6,200円
ロードス島戦記		5,500円	スターウォーズ	8/5	6,200円
モンキーアイランド		3,800円	ぽっぷるメイル		4,800円
スターウォーズ	7月	6,200円	モータルコンバット完全版		4,800円
シャイニングフォースCD	7/22	5,500円			

タイトル	価格	タイトル	価格
アイルロード	4,800円	ソニックCD	2,800円
アフターバーナーIII	4,800円	ソルフィース	1,000円
アルシャーク	2,800円	ダイナミックカントリークラブ	2,800円
アルスラーン戦記	3,800円	タイムギャル (CD付)	3,800円
Aランクサンダー	3,800円	天舞メガCD	800円
AX101	4,800円	Vay CD	2,000円
アークス I,II,III	2,800円	デトネイター・オーガン	2,000円
アーネストエバンス	1,800円	デス・ブリンガー	4,800円
アネット再び	2,800円	デバステイター	2,000円
いしいひさいちの大政界	4,800円	天下布武	2,000円
ウィングコマンダー	4,800円	電忍アレスタ	2,000円
ウルフチャイルド	600円	ナイトトラップ	2,800円
江川のプロ野球CD	3,000円	忍者ウォリアーズ(CD付)	3,000円
ぎゃんぶらぁ2	2,800円	ノスタルジア	2,000円
クイズスクランブル	1,500円	信長覇王伝	6,800円
クラシックディスク(4ソフト入)	1,800円	バックアップRAM	4,600円
ゲームのかんずめ 1	2,800円	バリアーム	2,000円
ゲームのかんずめ 2	2,800円	ブラックホールアサルト	1,500円
元朝秘史(ジンギスカン)	3,800円	フェイエリア	2,000円
コズミック・ファンタジー	1,000円	ブライ	1,800円
サード・ワールド・ウォー	2,800円	プリンスオブペルシャ	600円
サイボーグ009	3,000円	プロ野球スパーリング	2,000円
3×3アイズ	3,800円	ファイナルファイト	1,000円
サンダーストームFX	1,000円	ヘビーノバ	500円
サンダーホーク	3,800円	マイクロコズム	4,800円
シムアース	1,800円	ゆみみみっくす	2,800円
シュバルツシルト	3,800円	夢見館の物語	2,800円
シルキーリップ	2,800円	ライズオブザドラゴン	1,000円
シルフィード	5,800円	らんま1/2	3,800円
ジャガーXJ	3,000円	LUNAR	2,800円
雀豪ワールドカップ	5,800円	ロードブラスターFX	4,800円
CD三国志3	2,800円	ワンダードッグ	600円
スイッチ	2,000円	笑うせぇるすまん	2,000円
戦国伝承	4,000円	マイト&マジックIII	3,800円

ゲーム・ギア

GGプラスワン 11,500円

周辺機器	価格	周辺機器	価格
オートチューナー	9,500円	カーアダプター	2,500円
バッテリーパック	4,800円	AVケーブル	800円
ビックウィンドー	1,800円	対戦ケーブル	1,000円

500円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球

1,800円コーナー
ドラゴンクリスタル
斬ギア

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
アレスタII
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
オリンピックゴールド
ジョーモンタナF
ファンタジーゾーン
ペンゴ
コラムス
好牌
レミングス
トム&ジェリー
ウインブルドン
紫禁城
シャダムクルセイダー
チャックロック
ドナルドダック
バット&バター
バンパイア
ぷよぷよ
ベアナックル
ポップブレーカー
ドナルドダックII
ドラえもん
GG忍II
対戦型大戦略
マクドナルド
モナコGPII
好牌2
GGリーグ
幽遊白書外伝

2,300円コーナー
アラジン
エコーザドルフィン
ジュラシックパーク
ソニック&テイル
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
タントアール
ベアナックルII
まじかるタルるート

2,600円コーナー
GGダイナマイトヘッディー 8/5
GGなぞぷよ3 7/29

3,300円コーナー
シャイニングフォース外伝II
ソニックドリフト
なぞぷよ2
フェイスボール2000

3,500円コーナー
GGJリーグプロストライカー 7/15
GGワールドダービー

3,700円コーナー
GGモータルコンバット
魔導物語
魔導物語 II

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格＋配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051　受付10:00～19:30)●書留の場合はおつりのないようにお願いします。

SHINING FORCE CD

綴じ込み付録SPECIAL

GGで好評を得た「シャイニング・フォース外伝Ⅰ・Ⅱ」に、オリジナルシナリオを加え、MEGA-CDで登場するシャイニング・フォースの魅力！
●セガ●7月22日発売●7,800円●RPG●MEGA-CD

目を見張る5大企画！

発売直前!! 続々と公開される最新情報をアナタに……

いよいよ発売日が迫ってきた、タクティカルバトルが冴えてるRPG、「シャイニング・フォースCD」。ここでちょっとフォースシリーズのことをおさらいしておこう。今回のCD版は、ゲームギアの名作「シャイニング・フォース外伝」をベースに、オリジナルシナリオも加えたものだ。これは、時間軸を考えるのならば、メガドライブ版のフォースⅠとフォースⅡとの間のエピソードということになる。

で、シリーズを遊んだことのある人にもない人にも、この世界を理解してもらうために、オープニングでは美しいビジュアルシーンが展開される。その一部をこのたび初公開しちゃうのだっ！

これが初公開のOPENINGシーンだ

when the Runefaust Army invaded.

Ⅰ作目で、主人公達シャイニング・フォースと戦った、ルーンファウスト軍と、伝説のダークドラゴン。

heroics of the Shining Force

こ、これは初代シャイニング・フォース!? MD版のⅠで活躍したマックスやメイとおぼしき人物が並ぶ。

光の軍勢が世界に平和をもたらしてから、もう20年も経過したのだ。そして、事件が始まろうとしている。

オープニング・ナレーションを担当するのは三石琴乃さんだ!!

ファン待望のビジュアルシーンが加わった「シャイニング・フォースCD」。さらに、オープニングビジュアルには、ナレーションまでついていることが発覚した！

気になるナレーターの正体は、なんと人気声優の三石琴乃さん。三石さんといえば、テレビ朝日系「美少女戦士セーラームーン」の主人公、月野うさぎ役を演じていることで超有名。ほかに、NTV系「新世紀GPXサイバーフォーミュラー」の菅生あすか役などもこなし、人気、実力ともにトップクラスの声優さんだ。もちろん、オープニングでもその実力を惜しみなく発揮しているぞ。

遊んでくれなきゃおしおきよっ！

オープニングのすぐ後に登場する少女(声なし)にも、三石さんの声がオーバーラップしちゃうよね。

三石琴乃さん

昭和42年12月8日生まれ。東京都出身。声もルックスも、とってもステキな女性なのだ。

シナリオ1「遠征・邪神の国へ」攻略ワンポイントアドバイス

あくまでタクティカルバトルを追求した「シャイニング・フォースCD」。メガドライブ版「シャイニング・フォースII」より、ずっと賢くなった敵キャラ達の思考にいかに対抗していくか？　が、このゲームの楽しさじゃないかな？今回は、1章から3章までの、難易度が高い、またはポイントとなっている戦闘を9つピックアップ。攻略のためのヒントを掲載するぞ。

サイプレスの策略で、ガーディアナの女王・アンリは永遠の眠りについてしまう。

2軍部隊のリーダーは、ブロンプトの剣士、ニック。新生シャイニング・フォースの誕生だ。

いよいよ戦いがはじまる！ 第1章のツボはココだ

Battle-1 船上

●ワンポイントアドバイス

最初から〝船の上〟という、不慣れな状況での戦闘は、このシリーズの初心者さんにはツラいところ。

ここで気をつけるのは、飛行キャラであり、ブレイズL1の魔法を使ってくるインキュバスというモンスター。魔法攻撃はレベルの低い自軍キャラ達にとっては、かなり痛いダメージになるはず。魔法使いなどのHPの低いキャラクターが、やられてしまわないよう注意すべし。ここでは、何度もリターンしてレベル上げに専念しよう。

怪しい光の球が…

インキュバスはブレイズの魔法を使ってくる。魔法を使ってこないうちに速攻で倒してしまおう。

序盤から魔法攻撃

得体の知れない光の玉が、一行を乗せた船に近づいてくる。この光の玉こそが、サイプレス軍の刺客なのだ。

●イベント&ストーリー

戦闘が終了すると、なんとダークメイジが自爆、ニック達の船を沈めてしまう。海に飛び込んで、爆発の難をのがれるが、強力な武器や装備を失ってしまうことに……。

沈没前に脱出だ！

自爆して、船を沈めようとするダークメイジ。ここは迷わず、海に飛び込むしかないぞ。

Battle-2 村の外

●ワンポイントアドバイス

ここでのポイントは、マップの地形に注意することだ。砂浜では、騎士系の機動力が大幅に低下してしまうことを、しっかり頭に入れておこう。

また、マップ左下のほうにある橋も、要チェック。ここで交通渋滞を起こしている時に、おおこうもりの〝眠り〟攻撃なんて受けてしまう……なんていうのは、最悪のパターン。直接攻撃の得意なキャラクターと弓・魔法系のキャラクターの配置をしっかり考えて進軍させよう。

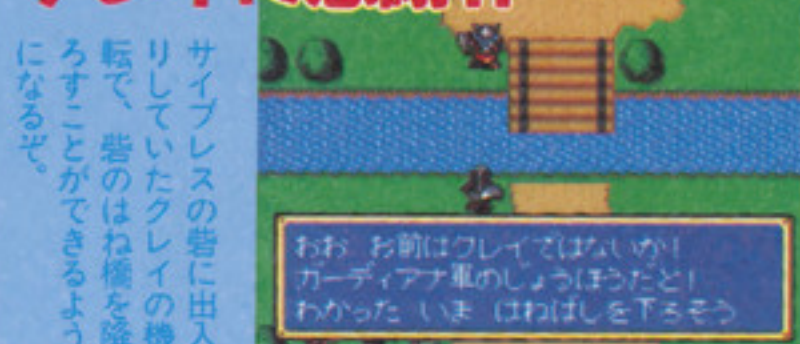
集中攻撃に注意

ここで、おおこうもりに囲まれるとやっかいだ。こんな渋滞を起こさないように、計画的に進もう。

強力な仲間だね

バトル2で仲間になったクレイは強いのだ。じっくり育てると、後半戦がグッとラクになるはずだ。

クレイに感謝!?

サイプレスの砦に出入りしていたクレイの機転で、砦のはね橋を降ろすことができるようになるぞ。

●イベント&ストーリー

この戦闘から、クレイという強力なメンバーが仲間になってくれる。戦闘終了後、クレイのありがたさが身にしみるはず。いいことはしておくもんだね。

Battle-3 砦の中

●ワンポイントアドバイス

第1章の最後の戦闘の舞台は、不気味なサイプレスの砦の中。簡単なマップに見えるけれど、実は強敵が多数配置されている、難易度の高いマップなんだ。

このマップでの最強の敵は、ブラスローダーとダークメイジ。この2体を一度に相手にまわす、なんて無謀(むぼう)なことは絶対にしないように！　ザコ達を慎重に倒し終わった時点で、ブラスローダー達に総攻撃を仕掛けよう。マップ右上の宝箱を、取り忘れないようにね。

宝箱の中には…

宝箱の中には、きっといいものが入っているはず。絶対に取っておこう。

集団魔法に注意

ダークメイジが魔法を使う前に、イッキに倒してしまいたい。レベルアップはもう十分にしてあるかな？

●イベント&ストーリー

戦闘終了後、砦に囚われていた鳥人、バリーが一行に加わるぞ。バリーの導きで船を得て、いよいよサイプレス本土に上陸することになるぞ。

船が手に入るぞ

どんな地形でも、移動範囲に影響を受けないバリー。攻撃力も、そこそこ期待できるぞ。

ここから本番に突入！ 第2章のツボはここだ！

Battle-6 上陸直後

●ワンポイントアドバイス

ここは山が多く（移動範囲が小さくなる）さらに橋まである、なかなか手強いマップ。

ここのポイントは、やはり〝橋〟で渋滞を起こさないことと、飛行キャラであるバリーをうまく使っていくことだ。機動力はあるけれど、防御力が低いので、１人歩きは絶対に禁物。よく考えて進軍させよう。

機動力がウレシイ

防御力が低く、弓系の攻撃に弱いバリー。なるべく早くレベルアップさせてあげよう。

●イベント&ストーリー

バリーの助言で、アスリート島へと上陸した一行。レジスタンスの本居地、アスリート村へ向かうニック達の行く手を阻むのは、レジスタンス狩りをしているサイプレス軍だった。

どうやら、レジスタンス狩りをしている奴らは、誰か重要人物を探しているらしい。「あの方」というからには、サイプレス側にとってもかなり高貴な人物なのでは……!?

一行はアスリート島へ……

サイプレス国のレジスタンスの拠点、アスリート村が敵に囲まれている。レジスタンス狩りか？

誰かを探している？

バズーが探している、「あの方」とは誰のことなんだろう……。アスリート村に潜んでいるのだろうか？

アスリート村が！

罪のない、アスリートの人々が虐殺されている。すぐに助けなければ！

Battle-7 アスリート村

●ワンポイントアドバイス

町の中は歩きにくいぞ

村の中には、当然家がたくさんある。なるべく広い場所で戦いたいところなんだけど。

村の中だけあって、障害物が多いマップだ。ここでもバリーが活躍してくれるはず。

また、最初の角を右に曲がると、敵が固まって近づいてくるので、集団魔法や弓兵などの間接攻撃のできるキャラクター達で、イッキにザコ達に一斉攻撃をかけよう。

敵側の回復系キャラ、プリーストは要注意！直接攻撃も得意なので、早めに倒してしまおう。

●イベント&ストーリー

ニック達がアスリート島に到着すると、レジスタンスのアジトがサイプレス軍に発見されたところだった！ サイプレスの野望を潰すためにも、ここはレジスタンスを助けなければ……。

戦闘が終了すると、レジスタンスのリーダー格である、レンジャーのストックと、元サイプレスの大神官の娘、僧侶のメイフェアが仲間になってくれるのだ。

あっ、アジトが！

こんなところにレジスタンスの本居地が。しかし、危険が迫っているぞ！

新しい仲間 メイフェアとストック

バズーらに視力を奪われたが、僧侶としての実力は衰えていないのだ。

ケンタウロス族で、弓系の武器を使いこなす、有能なレンジャーだ。

Battle-10 塔2階

●ワンポイントアドバイス

ここは、第２章の最後の戦闘だけあって、なかなかやっかいなマップだ。まず注意するのは、階段が多いため渋滞を起こさないようにすること。注意深く進軍していき、敵を誘い出してイッキに叩く戦法が有効だ。また、対バズー戦に臨む前に、絶対にザコキャラを全滅させておくようにしよう。バズーは、なかなかの強敵。転職はすませておいたほうがいいぞ。

階段が多く、渋滞を起こしやすいマップ。あせらずに敵をおびきだして戦おう。

ここのボス、バズーは、強力な魔法「スパーク」を使ってくるのだ。

新しい仲間 イーシャ

王宮魔導士だったが、現在は、レジスタンスに加わっているぞ。

●イベント&ストーリー

サイプレス軍が探している人物を知りたいなら自分を倒してみろ、というバズー。彼を倒すと、バズー達が探していたのは、なんと、ニックだったということがわかる！ そして新しい仲間、イーシャの言葉によって、ニックの正体が、実はサイプレスの王子であることが明かされるのだった……。

なんとニックはサイプレスの王子!?

ニックがサイプレスの王子だったなんて！ メンバーはニックに疑惑の思いを抱くのだった。

Shining Force CD

Shining Force CD

サイプレス本土へ上陸！ 第3章のツボはここだ

Battle-11 港検問所

●ワンポイントアドバイス

戦闘パーティーが、いきなり二分されてしまう難易度の高いマップ。転職後のレベルが4～5程度ないと苦しいかも。

アークナイトやリザードマンなど直接攻撃系の敵が多く、敵側の進軍が速いので、なるべく早く合流するように心掛けよう。

もちろん、魔法系の敵から倒していくのは基本中の基本だぞ。

急いで合流だ！

なるべく早く、合流しなくては。強敵がそろっているから、落ち着いて進んでいかなくてはならないぞ。

●イベント&ストーリー

サイプレス本土に上陸、ニック達は身分を農夫といつわって検問を通過しようとする。が、運悪く、ニックのおじであるエドモンドに遭遇、正体がバレてしまう。

戦闘が終了すると、王宮戦士のテディが仲間になる。またニックが正体を隠していた理由も明らかになる。

まずい、バレたぞ

おっ おわわっ ニック！
お前！ ちちおやのかたきうちに
サイプレスに まいもどったのだな

まずい！ サイプレス乗っ取りの張本人、エドモンドに気づかれてしまった！

テディの話を聞くと

はかな！ なにをいわれるのだ！
王子は ガーディアナのために

ニックが身分を偽った理由を話すテディ。これで誤解がとけて、光の軍勢達の結束は元に戻ったんだ。

新しい仲間 テディ

熊系の獣人、テディ。己の肉体を武器にして戦う、肉弾戦が得意なキャラだ。

Battle-12 夜の大草原

●ワンポイントアドバイス

ここでのポイントは、ボウライダーを早めに倒してしまうこと。攻撃範囲がアップしており攻撃力も高いので、意外なところから、手痛いダメージを受けることになるぞ。また、集団攻撃魔法を使ってくる敵も多いので、固まって進軍しないように。広いフィールドだけれど、あせらずじっくり進んでいこう。

夜の背景はなかなかキレイ、なんて言ってられないぞ。常に周囲に気を配るようにね。

魔法・回復系の敵は、優先的に倒すのが鉄則。戦況を見極め、無理のないように。

ビショップに 18ポイントの
ダメージをあたえた

●イベント&ストーリー

サイプレスに反乱とガーディアナ侵略の危機を伝えようと正体を隠していたニックの事情を知り、新生シャイニング・フォースの結束は一層固いものとなった。

テディの助言によって、闇夜を利用して出発することになった一行には、姑息な罠が待ちうけていたのだった。

夜の戦闘の背景の美しさは、特筆もの。CD版ならではの見せ場だ。

夜の平原にバズーの影が！

サイプレスへいだんが はいびされ
もはや ふくろのねずみというものだ
みなの者！ かかれ ふみつぶせ！

敵の裏をかくつもりが、逆に罠をかけられてしまった！

ドミンゴはどこだ～

知ってまちゅか？
ちきゅうの おんだんかは
オゾンそうと かんけい あるんでちゅよ

あのドミンゴ様は、GG版ではここのマップにお隠れになっていたんだけど。

Battle-13 死の洞窟

●ワンポイントアドバイス

とにかく通路が狭いのが、ここでの戦闘の特徴だ。弓兵や魔法使いを使って、ゆっくり出口のほうに向かっていこう。逆に、敵側も魔法や弓、飛行キャラでパーティーを狙ってくることを忘れずに！

また、マジカルマッシュの胞子は、〝眠り〟の効果がある。出現したら、イッキに叩くべし。油断するなよ！

恐怖！ マジカルマッシュ

広範囲に催眠効果を持つ「胞子」をふりまくマジカルマッシュ。本当に迷惑なキノコなのだ。

ガーディアナの正規軍を待ち受けた罠、マジカルマッシュ。〝眠り〟の効果を持つ胞子を持つきのこが、ここを〝死の洞窟〟としているのだ。

かろうじて生き残った騎士、カッシングの助言で、シャイニング・フォース達はこの危険な洞窟での闘いを切り抜けたのだった。

戦闘が終了すると、倒れていたカッシングがメンバーに加わってくれるぞ。

●イベント&ストーリー

新しい仲間 カッシング

かろうじて生き残ったガーディアナ軍の騎士だ。攻撃力・防御力ともに頼りにしていいぞ。

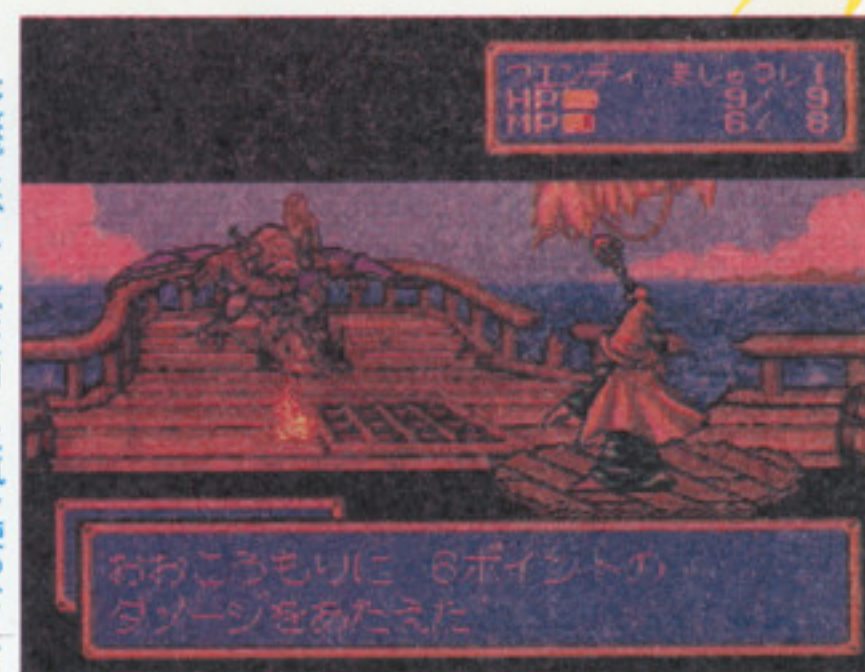
みんな！ とちゅうにわながあるぞ！
きのこだ！ きのこが しかけられて
ガーディアナ軍も それにやられた

死の洞窟に臨むニック達に、マジカルマッシュの脅威を伝えてくれるカッシング。

これは便利！「SF-CD」魔法レベル別一覧

「シャイニング・フォースＣＤ」に登場する魔法のほとんどは、「シャイニング・フォース」シリーズでおなじみのもの。だから、ＭＤ版などを遊んでいれば、効果などは改めて確認するまでもないけど、便利な一覧表にしてみたので活用してほしい。レベル別に消費ＭＰまで解説した一覧表は、マニュアルにも載っていないしね。

それでは表の説明をしておこう。魔法は、味方のダメージをいやす回復系と、戦況を有利にする間接系、敵にダメージを与える攻撃系の３種類に分類した。各魔法は魔法レベルが高いものほど、効果のおよぶ範囲や威力が大きくなるぞ。射程というのは、魔法をかけることのできる距離。例えば０なら本人だし、２なら自分から２歩離れたところにいるキャラクターだ。そして照準は、０なら相手１人。１なら自分に隣接する上下左右、２ならそれよりひとまわり大きな範囲で、複数に同時に魔法をかけられる。

序盤では、そんなにＭＰに気を使わなくても大丈夫。ガンガン魔法を活用しよう。

	魔法名	LV	消費MP	射程	照準	効果	使えるキャラクター
回復魔法	ヒール	1	3	0-1	0	傷ついた味方１人の身体をいやすための魔法。妖精の力をほんの少し分けてもらい、治療に使う。レベル４になると、味方１人のHPを完全に回復させることができる。古代人のある娘が、傷ついた恋人を助けるために妖精に祈ったのがこの呪文の起こりだとか。	シグ、クレイ、メイフェア、ビル、セイン、サラ
		2	5	0-2	0		シグ、クレイ、メイフェア、ビル、セイン、サラ
		3	10	0-3	0		シグ、クレイ、メイフェア、ビル、セイン、サラ
		4	20	0-1	0		ビル、セイン、サラ
	オーラ	1	7	0-3	1	魔法の効果がおよぶ範囲内にいる、複数の味方の体力を同時に回復させる魔法。ヒールを応用した魔法で、妖精の力を100%引き出して使う。多くの修行を積んだ僧侶にしか使いこなすことのできない大魔法なのだ。	メイフェア、サラなど
		2	11	0-3	2		メイフェア、サラなど
		3	15	0-3	2		メイフェア、サラなど
		4	20	0	0		メイフェア、サラなど
	アンチドウテ	1	3	0-1	0	毒に冒された仲間を救うための魔法。正常な気を体内に送り込んで、毒を浄化させるのだ。	シグ、ビル
		2	5	0-2	0		ビル
間接魔法	サポート	1	5	0-1	1	一時的に、味方の動きを素早くし、また防御力も高くする。敵からの攻撃によるダメージを軽減するための魔法だ。	クレイ、セインなど
		2	9	0-2	2		クレイ、セインなど
	スロウ	1	3	1	1	敵に対して使うと、一時的に敵の動きを鈍くすることができる。戦況に応じて、サポートなどとの使い分けを。	イーシャ、マリアン
		2	6	1-2	2		イーシャ、マリアン
	アタック		7	1-3	0	一時的に、味方１人の攻撃力をあげることができる。	ウェンディ、ナターシャ
	アンチスペル		5	1-2	1	敵の魔法の効果を封じ込めることができる。	シグ、ビルなど
	コンフューズ	1	6	1-2	1	敵の精神を混乱させることのできる魔法。敵によっては、この魔法にかかりにくいヤツもいるので注意。	セイン、サラ
		2	11	1-2	2		セイン、サラ
	ソウルスチル	1	8	1-2	0	攻撃魔法にも分類される術。死神を召喚して敵の魂を連れ去ってもらうため、残りHPにかかわらず即死する。かからない場合も多い。	イーシャ、マリアンなど
		2	13	1-2	1		イーシャ、マリアンなど
	スリープ		4	1-2	1	敵を眠らせて、行動できなくしてしまう魔法。	ウェンディ、ビル
	リターン		8	0	0	戦闘中に退却して、キャンプモードに入ることができる。	主人公、ナターシャ
攻撃魔法	ブレイズ	1	2	1-2	0	敵の頭上から炎の雨を降らせて、大きなダメージを与える。特に、スケルトンなどのアンデッド系モンスターに対して有効。レベル３と４では消費MPが一緒だが、レベル３は複数の敵にそこそこのダメージを、４は敵１匹に対してかなり大きなダメージを与えられる。	ウェンディ、イーシャ、ナターシャなど
		2	6	1-2	1		ウェンディ、イーシャ、ナターシャなど
		3	10	1-2	1		ウェンディ、イーシャ、ナターシャなど
		4	10	1-2	0		ウェンディ、ナターシャなど
	フリーズ	1	3	1-2	0	氷の竜巻を起こして、敵を凍りつかせてしまう魔法。まわりの空気を断熱膨張させてしまい、低温と減圧で敵を苦しめるんだとか。高いレベルのフリーズは、ブレイズよりも射程が長いので、敵から距離をおいて攻撃することができる。	ウェンディ、ナターシャ、マリアンなど
		2	7	1-2	1		ウェンディ、ナターシャ、マリアンなど
		3	12	1-3	1		ウェンディ、ナターシャ、マリアンなど
		4	12	1-3	0		？
	スパーク	1	8	1-2	1	敵に稲妻を落とす魔法。魔法エネルギーを電気に変換させて、大量のエネルギーを発生させるそうだ。一度に多くの敵にダメージを与えることができるが、それだけによっぽど修行した魔術師でないと使いこなすことができない。消費MPもすごい。	主人公、イーシャ、マリアンなど
		2	15	1-3	2		主人公、イーシャ、マリアンなど
		3	20	1-3	2		主人公、イーシャ、マリアンなど
		4	20	1-3	0		主人公、イーシャ、マリアン
	ヘルブラスト	1	2	1	0	敵の周囲を真空状態にして、切り刻んでダメージを与える魔法だ。ブレイズ、フリーズ、スパークと比較して、敵に与えるダメージが極端に少ない。でも、消費するMPも少なくてすむので、気軽に使うことができる。	シグ、クレイ、メイフェア、セイン、サラなど
		2	5	1-2	1		シグ、クレイ、メイフェア、セイン、サラなど
		3	8	1-2	1		シグ、クレイ、メイフェア、セイン、サラなど
		4	8	1-2	0		メイフェア、サラなど
	かとん	1	6	1-2	1	シナリオ２「邪神の覚醒め」で登場するらしい攻撃魔法。炎の魔法らしいが、詳しいことは謎に包まれている。かとんという名前からして、忍者が使いそうなもんだが……。	？
		2	10	1-2	1		？
		3	12	1-2	0		？
	らいじん	1	15	1-3	2	これもシナリオ２「邪神の覚醒め」で登場するという魔法だ。雷の魔法らしいのだが、これまたその実体は謎だ。もちろん、スパークとはまったくの別物。	？
		2	18	1-3	2		？
		3	20	1-3	0		？
	かまいたち	1	8	1-2	1	やはりシナリオ２「邪神の覚醒め」で登場するという攻撃魔法。どうやら風に関係がありそうだが、ハッキリとはわからない。	？
		2	10	1-2	1		？

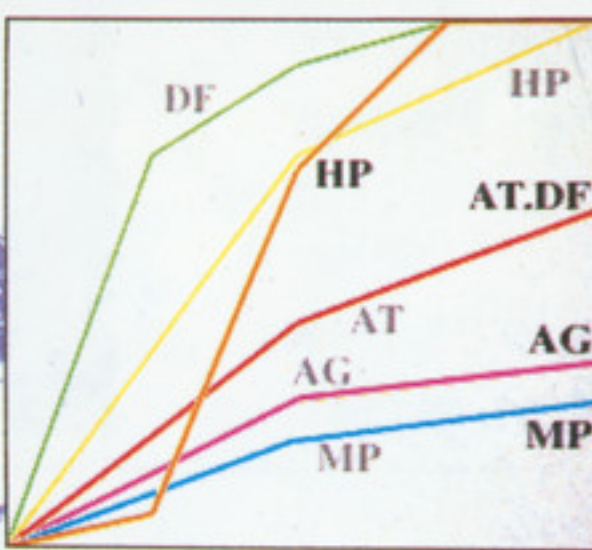
Shining Force CD

シナリオ1「遠征・邪神の国へ」登場キャラクター

主人公(ニック)

●種族：人間
●職業：剣士
●転職：勇者

初期データ	
HP(体　力)：12	MP(精神力)：8
AT(攻撃力)：7	DF(防御力)：6
AG(素早さ)：4	移　動　力：6

平均的な能力の持ち主。敵はまず主人公を狙ってくるので、他のキャラより優先して敵にトドメを刺させ、早期レベルアップを。

ルース

●種族：ホビット
●職業：戦士
●転職：ウォリアー

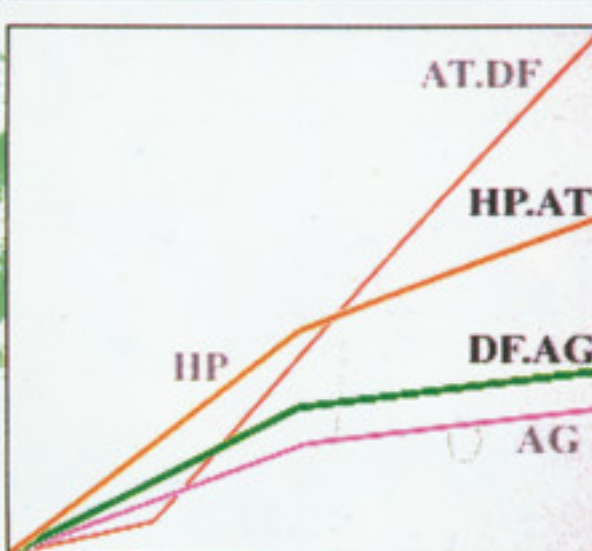
初期データ	
HP(体　力)：9	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：8	DF(防御力)：8
AG(素早さ)：4	移　動　力：5

MD版「シャイニング・フォース」で活躍したラグの息子。特に防御力に優れている。HPの上昇率もよく、壁役として活躍できる。

シェイド

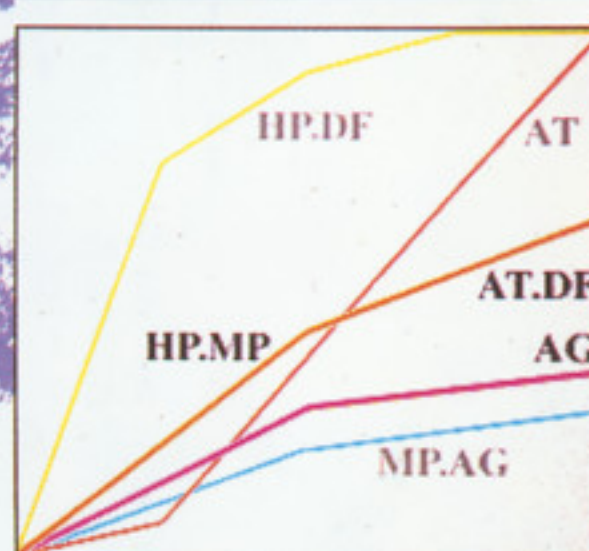
●種族：エルフ
●職業：アーチャー
●転職：スナイパー

初期データ	
HP(体　力)：12	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：6	DF(防御力)：7
AG(素早さ)：5	移　動　力：5

MD版のハンスの息子。間接攻撃系のため、ひ弱に見られがちだが、そのうちに能力の高さに驚かされる。気長にじっくり育てよう。

シ　グ

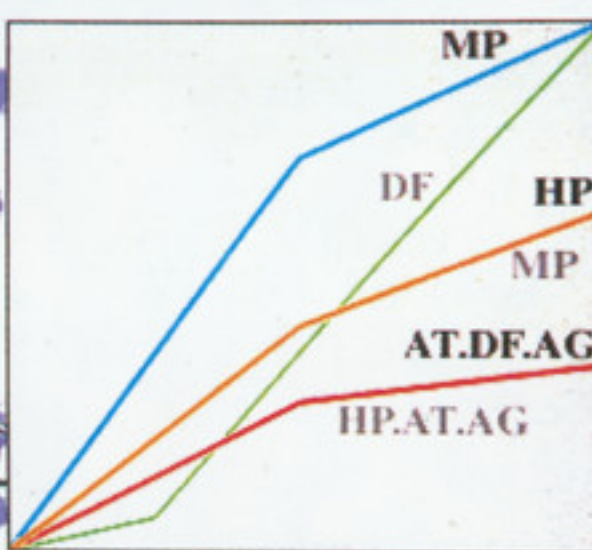
●種族：巨人
●職業：モンク
●転職：マスターモンク

初期データ	
HP(体　力)：11	MP(精神力)：6
AT(攻撃力)：8	DF(防御力)：6
AG(素早さ)：5	移　動　力：5

MD版のゴングの甥。序盤でヒールが使える貴重なキャラだけあって、転職前のMPの上昇率はなかなかよい。能力は全体的に高めだ。

ウェンディ

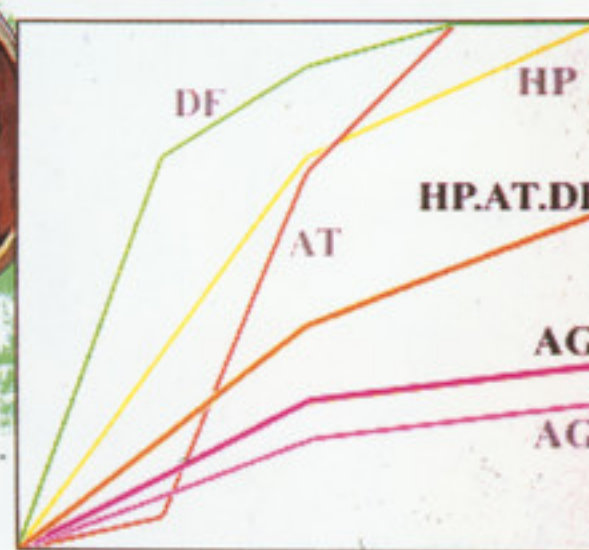
●種族：エルフ
●職業：魔術師
●転職：ウィザード

初期データ	
HP(体　力)：9	MP(精神力)：8
AT(攻撃力)：6	DF(防御力)：6
AG(素早さ)：6	移　動　力：5

MD版のディアーネとタオの妹。攻撃魔法の専門家で、MP上昇率は抜群。防御力に不安が残るので、みんなでかばってあげよう。

ア ピ ス

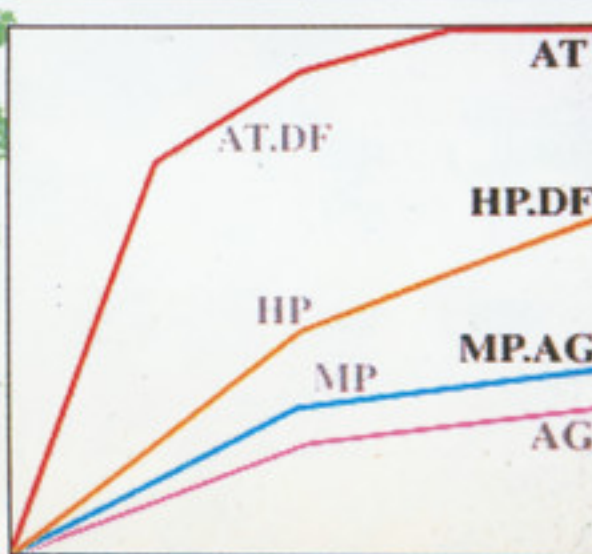
●種族：ケンタウロス
●職業：騎士
●転職：パラディン

初期データ	
HP(体　力)：13	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：7	DF(防御力)：6
AG(素早さ)：5	移　動　力：7

MD版のケンの息子。優れた移動力が魅力的。HPの上昇率もいいので、積極的に前線に出して活躍させるべきキャラだ。

ク レ イ

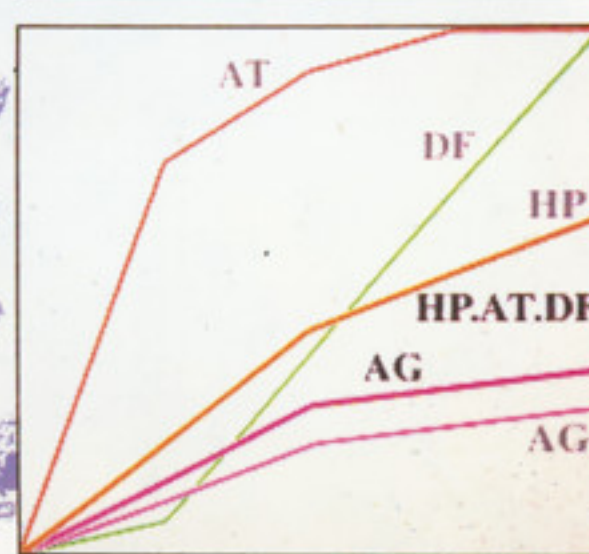
●種族：巨人
●職業：モンク
●転職：マスターモンク

初期データ	
HP(体　力)：14	MP(精神力)：9
AT(攻撃力)：8	DF(防御力)：5
AG(素早さ)：5	移　動　力：5

とにかく防御力が低いが、上昇率は決して悪くないので、根気があったら育ててみるべし。

バ リ ー

●種族：鳥人
●職業：鳥人
●転職：バードラー

初期データ	
HP(体　力)：18	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：13	DF(防御力)：13
AG(素早さ)：11	移　動　力：6

サイプレスのレジスタンス。能力は高いが、防御力がやや低め。地形に影響されない移動力はあるが、調子に乗らないように。

徹底分析!!

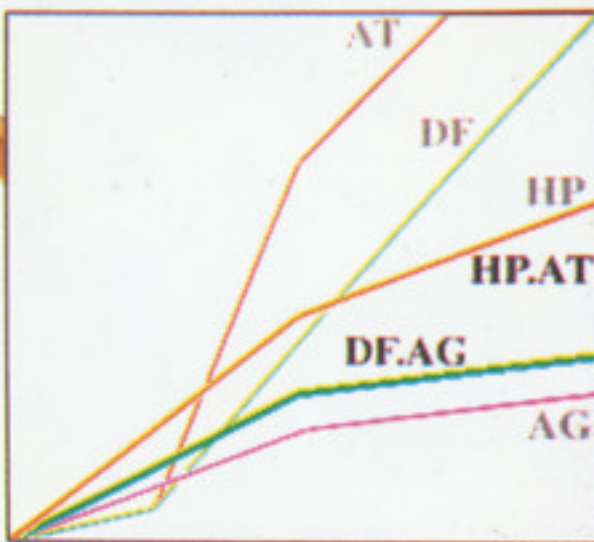
シナリオⅠで活躍する、主力キャラクター16人の戦力を分析してみたぞ。味方になった時点での各パラメータはもちろん、成長曲線も大公開。レベルアップした時に、各パラメータがどの程度上昇するのかがわかるので、参考にしてほしい。なお、グレーの字の線は転職後にパターンが変る場合を示している。

ストック

●種族：ケンタウロス
●職業：レンジャー
●転職：ボウナイト

レジスタンスの一人。騎士に近い能力を持った弓使い。攻撃力はあまり高くないが、間接攻撃系キャラの中でも使いやすい部類。

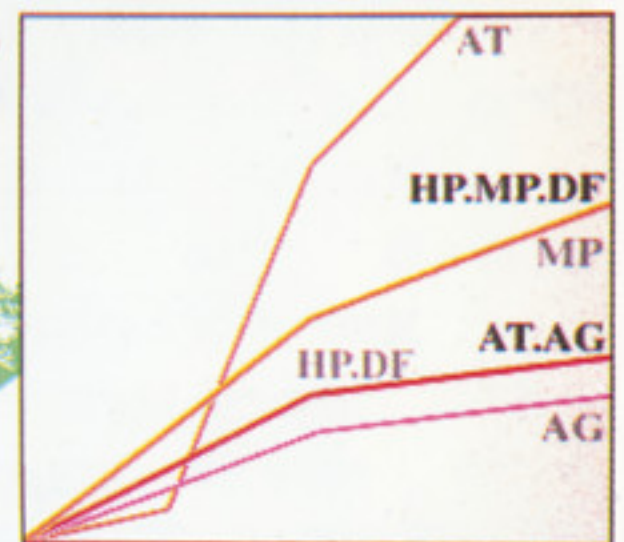
初期データ	
HP(体　力)：15	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：12	DF(防御力)：9
AG(素早さ)：7	移　動　力：6

AT　DF　HP　HP.AT　DF.AG　AG

メイフェア

●種族：人間
●職業：僧侶
●転職：司祭

元サイプレス大神官の娘。回復魔法を得意としているが、攻撃・間接系魔法も使うことができる。MP以外の上昇率はあまりよくない。

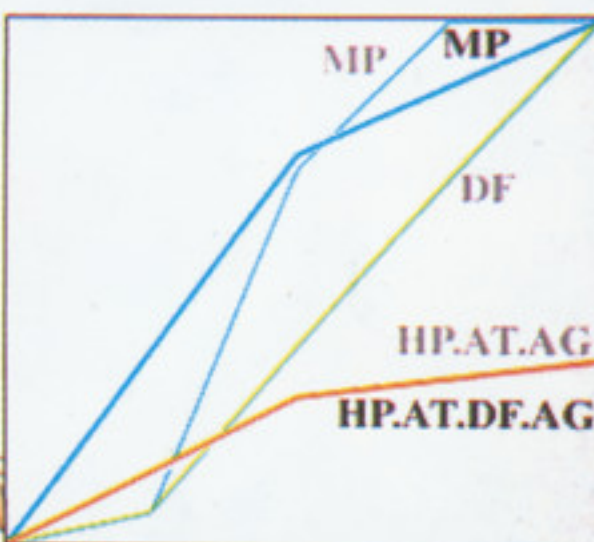
初期データ	
HP(体　力)：15	MP(精神力)：16
AT(攻撃力)：14	DF(防御力)：9
AG(素早さ)：6	移　動　力：5

AT　HP.MP.DF　MP　AT.AG　HP.DF　AG

イーシャ

●種族：人間
●職業：魔術師
●転職：ウィザード

レジスタンスの一人。攻撃魔法の専門家。転職前のMPの上昇率はスゴイが、それ以外のパラメータは低い。強力な魔法を扱える。

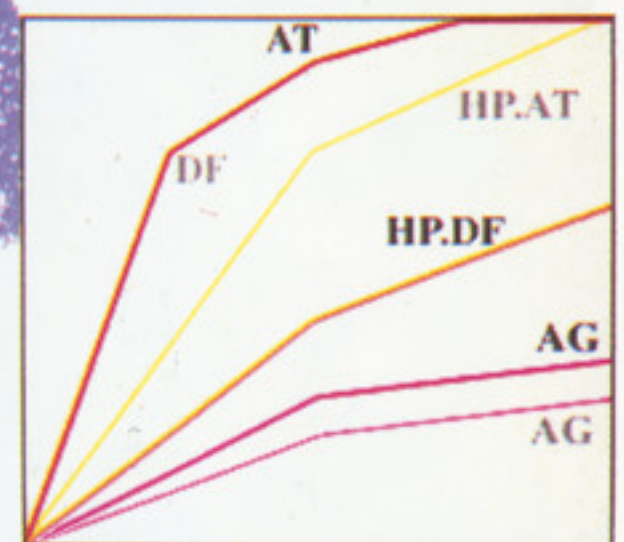
初期データ	
HP(体　力)：21	MP(精神力)：25
AT(攻撃力)：14	DF(防御力)：12
AG(素早さ)：16	移　動　力：5

MP　MP　DF　HP.AT.AG　HP.AT.DF.AG

テディ

●種族：獣人
●職業：獣人
●転職：ベルセルク

サイプレスの王宮戦士。攻撃力がズバ抜けて高い。転職後の各パラメータ上昇率もなかなかいいので、すぐ転職するのもいいだろう。

初期データ	
HP(体　力)：26	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：36	DF(防御力)：18
AG(素早さ)：13	移　動　力：5

AT　HP.AT　DF　HP.DF　AG　AG

カッシング

●種族：ケンタウロス
●職業：騎士
●転職：パラディン

ガーディアナの先行部隊の生き残り。全体的に能力の高いオールラウンドタイプ。仲間になったら、さっさと転職させてしまおう。

初期データ	
HP(体　力)：26	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：22	DF(防御力)：22
AG(素早さ)：12	移　動　力：7

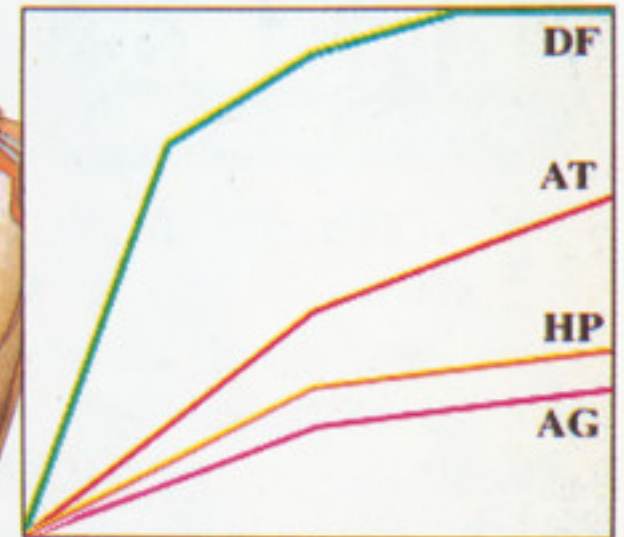
DF　HP　AT　HP　AT.DF　AG　AG

ゲイツ

●種族：ホビット
●職業：ウォリアー
●転職：なし

ガーディアナ先行部隊の生き残り。防御力が突出しているので、前線に出して積極的に動かそう。壁役としても大活躍間違いなし。

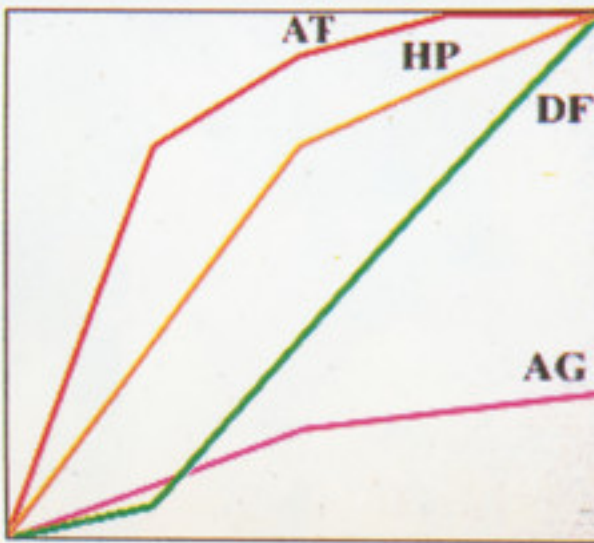
初期データ	
HP(体　力)：28	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：23	DF(防御力)：30
AG(素早さ)：14	移　動　力：5

DF　AT　HP　AG

シュリーク

●種族：鳥人
●職業：バードラー
●転職：なし

ガーディアナ先行部隊の生き残り。地形に影響されない移動力と、高い攻撃力が魅力。ただし、防御力は高いとはいえないので注意。

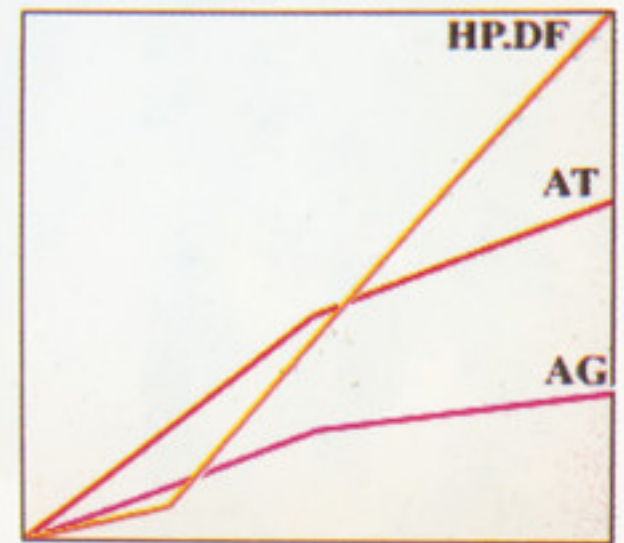
初期データ	
HP(体　力)：33	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：36	DF(防御力)：19
AG(素早さ)：19	移　動　力：6

AT　HP　DF　AG

ランドルフ

●種族：ケンタウロス
●職業：パラディン
●転職：なし

サイプレスの王宮騎士長。カッシング同様、全体的に能力が高く、しかもすでに転職をすませてある。前線で活躍させよう。

初期データ	
HP(体　力)：38	MP(精神力)：0
AT(攻撃力)：34	DF(防御力)：29
AG(素早さ)：20	移　動　力：7

HP.DF　AT　AG

SF-CDにはシナリオII、シナリオIIIも入っているぞ！

今回はシナリオI「遠征・邪神の国へ」を中心に紹介したけど、この「シャイニング・フォースCD」には、まだまだ楽しいシナリオが2つも入っているのだ。

そのうちの1つであるシナリオII「邪神の覚醒め」は、ゲームギアの「シャイニング・フォース外伝II」をベースに、よりパワーアップしたもの。シナリオIでウォルドルを倒したあと、真の敵イ・オムの存在を知ったニック王子は、討伐(とうばつ)のために遠征。その留守中に、サイプレスで起きた事件が描かれている。

ニック王子の運命やいかに!? シナリオII「邪神の覚醒め」

ニック王子やエリート兵士はイ・オム討伐のために遠征。若き見習い兵士達がサイプレスの留守を預かったが。

「邪神の覚醒め」にも、アッと驚くような戦闘がいっぱいつまっている。全部で24ものバトルが用意されているよ。

シリアスなのか、オチャラケなのか？ 謎のシナリオIII

MEGA-CD版オリジナルシナリオである「シナリオIII」は、その出現方法から詳しい内容にいたるまで、謎のベールに包まれている。

その根底に流れるものはシリアスなファンタジーらしいのだが、今までに配布された資料やディレクターの高橋秀五氏のコメントを聞く限りでは、オチャラケ路線としか思えない。まあ、遊んでみてのお楽しみ！

ニックは、正式にサイプレス王に即位することとなったのだが……。

即位式で、アンリ女王がさらわれた！ 謎の老婆ダーバの館に乗り込むのだ。

これがシナリオIIIのキーワード、ハレハレのシーンだ！ 詳しくは7月号を。

武内基朗氏 SPECIAL INTERVIEW イメージがわきあがる音楽世界をミュージックCDで

ゲームで使われている雄大なサウンドは、「シャイニング・フォースCD」の壮大な世界を、プレイヤーに強烈に印象づける役割を果たしている、と言っても過言ではないだろう。そのサウンドが、このたびミュージックCDとしてまとめられることになった。タイトルは『Symphonic Suite The Another Story of SHINING FORCE』（ユーメックスより9月7日、2,800円で発売予定）。そこで、作曲を担当した武内基朗氏に、ミュージックCDについてのお話をうかがってきた。

「今回の作品は時間がかかっているんですよ。まずはゲーム自体がCD-ROMというメディアなんで、そのために何日間かスタジオに入って録音しました。それから、今度はミュージックCDのために、再度録音ということになったんですけど、ゲームの曲ということだけではなく、音楽としてもちゃんと聞けるようにと、曲も新しく編成し直して、まったく違うものを作るようにしたんです。トータルでは、2週間ぐらいスタジオで作業していたんじゃないかな。

「遠征・邪神の国へ」と「邪神の覚醒め」に関しては、もともとゲームギア版にあった作品で、僕はもうそのころから、こういったシンフォニックな雄大な曲をイメージして書いていたんです。ところが、ゲームギアは音源が少ないので、イメージを再現できない。今回はCD-ROMということで、すばらしいものが仕上がりました。曲自体は同じだが、音がまるで違うといった作品もありますので、GG版を遊んだ人は、比較してカルトに楽しんでもいいんじゃないでしょうか(笑)。

このミュージックCDには、「シャイニング・フォースCD」の中で使われた曲を、グレードアップして収録してあります。ゲームの曲は、場面に合わせて作るもんで、細かい曲がたくさんできちゃうんですよ。40曲とか。でも、それをそのまま全部収録することはしていません。ゲームの中では短い時間でループしてしているものを、ちゃんと再構成して5分以上の作品にしてあるんです。要するに、これがゲームのただのBGMとしてではなく、音楽としてちゃんと聞けるようにする作業なんです。

さらに、ボーナストラックとして、ゲームのなかでは聞けない新曲を書き下ろしました。それは、なんと9分もの大作です！ このミュージックCDの一番のウリですね」

レコーディングの1コマ。オーケストラ・パートで豪華にこれだけのミュージシャンを集めているぞ。

武内基朗氏
たけのうちもとあきと読む。東京芸術大学作曲科卒。シャイニング・シリーズでは、1を除くすべての作品の音楽を担当。ソニ通でもおなじみ。

九州は福岡より
全国のセガ人へ
オール新品!!

あなたをソソるこの品々!!

電話1本で素早く安く確実に

今月の超目玉商品

◇メガドライブソフト◇

980円均一	1980円均一
ランドストーカー スーパーモナコGP II クルーボール マジンサーガ バハムート戦記 プロフットボール プロホッケー	アラジン ガンスターヒーローズ タイムドミネーター キャプテンラング クールスポット ロードラッシュ ぷよぷよ
1480円均一	**2980円均一**
ザ・キックボクシング タズマニア ドラえもん ミッキー&ドナルド ザ・スーパー忍 II ああ播磨灘	Jリーグ完全版 スト II ダッシュプラス ファンタシースター4 シャイニングフォース II F117ステルス テクモスーパーNBA

◆メガ-CDソフト◆

980円均一	2980円均一
ファイナルファイト BURAI ブラック・ホールアサルト	ナイトトラップ 夢見館の物語 アイオブザビホルダー 三国志III 3×3EYES 蒼き狼と白き牝鹿 戦国伝承 モンキーアイランド
1480円均一	
デバステイター セガクラシック スイッチ	
1980円均一	**5480円均一**
Vay～流星の鎧～ バリアーム ゆみみみっくす ぎゅわんぶらぁ自己中心派2 マイト&マジックIII ソニックCD	真・女神転生 AX-101 うる星やつら F1ヘブンリーシンフォニー 仮面ライダーZO

飛びっきりイキのいいヤツ

～お客さん、今着いたばかりだヨ～

スーパーストリートファイター II

定価10900円を
7280円

大容量もここまで来たって感じの40Mカセットで業務用に限りなく近くかつMDならではの容量も盛り込まれた格闘ゲームファン必携のソフトですよ。当店は採算度外視特価でご奉仕させて頂きますのでみんなでアツくなって下さ～い！

新創世記ラグナセンティ

定価8000円を
5480円

MDには某ゼル○のようなゲームが少ないとお嘆きの諸兄が待ちに待ったメガロープレ第一弾！
フィールドを自由に駆け回る主人公となって楽しく冒険してみませんか？こちらの方も、お値段をグッとおさえてありますのでいかがでしょうか。

GGも大特価！

980円均一！

○ファンタジーゾーンギア
○ぎゅわんぶらぁ自己中心派
○ドナルドダックの4つの秘宝
○対戦麻雀・好牌　○コラムス
○ドラえもん　○ザ・GG忍 II

1980円均一！

○魔導物語 I　○ペアナックル II
○ソニック&テイルス
○ぷよぷよ　○対戦型・大戦略G
○スーパーゴルフ　○上海 II

2980円均一！

○シャイニングフォース外伝 II

広告初掲載記念超激安特価!!

以下の商品全て480円!!

◇メガドライブソフト◇	◆メガ-CDソフト◆
☆ひょっこりひょうたん島	★ウルフチャイルド
☆太平記　☆ゾウゾウゾウ!	★プリンスオブペルシャ
☆ホリフィールドボクシング	★ワンダードッグ
☆チキチキボーイズ	★ライズオブザドラゴン

§その他の新作ゾクゾク入荷中!!§

M D　ロードモナーク～とことん戦闘伝説～
定価8800円を　**5980円**
M D　大航海時代 II
定価11800円を　**8850円**
M D　餓狼伝説2～新たなる闘い～
定価9800円を　**6980円**
M D　美少女戦士セーラームーン
定価8800円を　**5980円**
M D　Jリーグプロストライカー2
定価7800円を　**5480円**
MCD　スターウォーズ・レベルアサルト
定価8800円を　**5980円**
G G　JリーグGGプロストライカー'94
定価4800円を　**3350円**

☆メーカーの都合により定価が変更された場合、当店販売価格も変更いたします。詳しいことは電話にて担当者におたずね下さい。
☆超新作の予約もモチロンOKですよ！

★☆★☆★☆★これをもってなきゃ始まりません!★☆★☆★☆★

ゲーム機本体大特価奉仕

麗しのメガドライブ2 **8500円**	艶やかなメガ-CD2 **19800円**
『ソニック3』プラスワン **12000円**	『V.R.』プラスワン **13800円**
『ぷよぷよ』プラスワン **9800円**	ソニックドリフト他GG＋1各種 **11500円**

充実のパーツ類

セガコードレスパッドセット　**3840円**
コントロールパッド『達人』　**1980円**
セガファイティングパッド6B　**1980円**
MD/2専用ACアダプター　**1200円**
バックアップRAMカートリッジ　**4980円**
MD2専用ステレオディンプラグ　**1600円**

☆翌日到着！（一部の地域を除きます。ごめんね！）
☆新作発売日一週間前までに予約するとさらに3%割引き！
☆掲載されていない商品も取りあえず電話で確認してね！

まずはお電話092(865)2009

電話番号は慌てずさわがず確実に。

ファミコンショップ
BULL'S EYE
ブルズ・アイ
福岡市城南区南片江2-27-18

通信販売の掟

① まず上記の番号まで電話する ▶ ② ソフトの到着日、送料などの説明をわかるまで聞く ▶ ③ 住所、氏名、電話番号、注文商品などをハッキリ伝える ▶ 商品到着 ▶ ④ 商品到着時に代金を支払っていただきます

受付時間／10:00～20:00〈第1・第3火曜定休日〉　☆価格はすべて税別です。

KONAMI ⟷ ユーザーホットライン

コナミのおへや

祝
第20回
BY T. HAYASAKA

みんな元気？　今年で○回目の夏を迎えたナビゲーターの早坂でございます。先月開催された「東京おもちゃショー」最終日の来場者は、一昨年より16,000人も多かったそうです。これも林原さんのイベントやツイパラの国府田ちゃんのイベント、それにNECのイベントとか……例年になく声優さんがたくさん会場に集まったからなのでしょうか。とにかくお疲れさまでした。

ついに連載20回を突破！ 早坂はまだまだやります！

今月は「コナミのおへや」20回記念号にふさわしくするつもりで、レンタル屋さんでタキシードを試着してみたけれどなんかヘン。みんな「かわいーね」とか言ってて、最後に「ペンギンみたい！」だって(笑)。これから30回、40回……100回とがんばっていきたいと思いますので、応援よろしくお願いします。

コナミブースに遊びに来てくれた親切くん、どーでしたか？　MD新作ソフト「魂斗羅ザ・ハードコア」と「スパークスター」。ちょっとモニターの数が少なかったのが反省点なのですが、みんな結構楽しんでくれたみたい。新生スパークスターは、マップがすごく凝っていて難しいという評価もありましたが、小さなお子様にもたくさん遊んでもらえてホッとしました。あとはコギャルをクリアするだけかしら。そして「魂斗羅」には、T社のM社長もモニターの前でくぎづけ！

なかなか動いてくれないから困ったなーと思っていたら、その周りにいた人達もみぃーんなT社の人だったのだ（笑）。

まーそんなこんなで前半戦を終了して後半に突入。最終日には、大変な事態がおこってしまったんです。

ツインビーパラダイスのイベントが、突然の中止！　当日大混乱の中、頭の中で「ダメかもしれない」と何度も思ったけど、集まってくれたたくさんの人や徹夜組の人達のためにも、あきらめることはできませんでした。なんとかしてイベントを決行しようと必死になってがんばりましたが、開始予定から3時間が経過し、運営事務局や他メーカーからもクレームが入って崖っぷちに追い込まれた時、イベント責任者の「中止にする」という一言が……。なんとも言えない悔しさだけが残りました。本当にゴメンナサイ。

今回のイベントは、コナミの運営ミスもあり、残念ながら幻に終わってしまいました。でも、いつか実現できるように現在奮闘準備中です。待っていてくださいね。おもちゃショーでは、苦い思い出ができてしまったけれど、落ち込んでる時間もないのが広報の辛いところです。「スパークスター」と「魂斗羅」をガンガン雑誌で紹介してもらうようにかけずりまわり、バッタバッタしている今日この頃であります。今後も応援よろしくね。

スパークスターでは真鍮のネジを外す場面でみんな苦労してました。やっぱ難しかった？

サイバーパンクレポート
あの「スナッチャー」がアメリカで年内発売!!

オーランドのセガショーにて、セガCD版「スナッチャー」の情報をキャッチした。現地での声優さんの収録がすでに終了していることから、開発はかなり進んでいる模様。射撃モードではリーサルの銃が使えるとあって、米国人には好評を博していた。さらにPCエンジンではほとんど再生のみだったACT3をプレイできることが、セガCDオリジナル部分である。発売は年内を予定しているようだ。

ギリアン、ジェミー、メタルギアが英語でペラペラしゃべってるこのソフト。もし日本でこの英語版が発売された場合は、もはや駅前留学するしか手はないだろう。在日外国人の心の友となることはもちろん、身近に外国人の友達をお持ちの君は、これで友情も深まるハズだ。

（コナミ米国特派員　鉄人2号）

ハガキ de デート

熊本県・佐藤隆一

新潟県・もんど

早坂◎おもちゃショーでとてもたくさんの人から「コナミのおへや読んでます。頑張ってください」って声をかけられました。すごくうれしかったな。また来年も遊びに来てくださいね。それでは、おハガキです。

◆いつも楽しく読ませてもらってます。俺達MDユーザーに厳しい意見を言われてもくじけないでください。コナミへの期待が大きいほど、みんな厳しくわがままなことを言うのです。東京おもちゃショーのコナミブースで新作を見るのを楽しみにしてます。これからもがんばってください。

（東京都　清水浩之くん）

早坂◎ありがとうございます。こういう内容のおハガキはいつもいただいてますが、毎月紹介するのもアレなんで、数カ月ぶりに選んでみました。浩之くんをはじめ応援してくれるみなさんがいるかぎり、がんばります。

◆姉さん聞いてください。僕は来年の大学受験を目指してゲームを断っている学生です。いままでMDをだれよりも愛していましたが、部屋の中でいちばん輝いていたハードを、押し入れの奥のちょっと不便な所にしまいました。息抜きに出して遊ぶことなど絶対できません。姉さん、大学受験が無事に終わるように、そして希望の大学に入れるように祈願してください。できれば、来年の初詣をボクと一緒にいかがですか。

（神奈川県　木下晃司くん）

早坂：そうですか。受験戦争のまっただ中ですね。これを乗り越えて、勝利を獲得した時の達成感は、すばらしいですよね。ぜひぜひ、がんばってください。陰ながら応援しています。そして来年4月になったらおもいっきりゲームで遊んでくださいね。その時はコナミのソフトを買ってちょーだい。それでは合格祈願……がんばれがんばれ晃司！　これで大丈夫。でも根を詰めすぎたらダメですよ。たまには息抜きも必要です。そして毎月1回、コナミのおへやを読んでくれたらうれしいな。

竹ちゃんのホント

●竹ちゃん：いやいやすごかったですよねーコナミさんのブース大混雑で。●早坂：えー大変でしたよ。20,000人集まりましたからね。セガブースもよかったですよ。デイトナとかバーチャ、じっくり見ましたよ。●竹：あっそうそう「ときめきメモリアル」ください。●早：……。やっぱり竹ちゃんはオタクゲーマーだったのか!?　でも、ときめき…は超オススメソフトですよォ。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク（株）
BEEP!メガドライブ編集部
コナミのおへや係
※採用者にはオリジナルグッズを差し上げます。

のーコネタイムズ

NOKONE TIMES

Vol.15 7月8日 金曜日 1994年（平成６年）

企画・発行 株式会社コンパイル のーみそコネコネ COMPILE

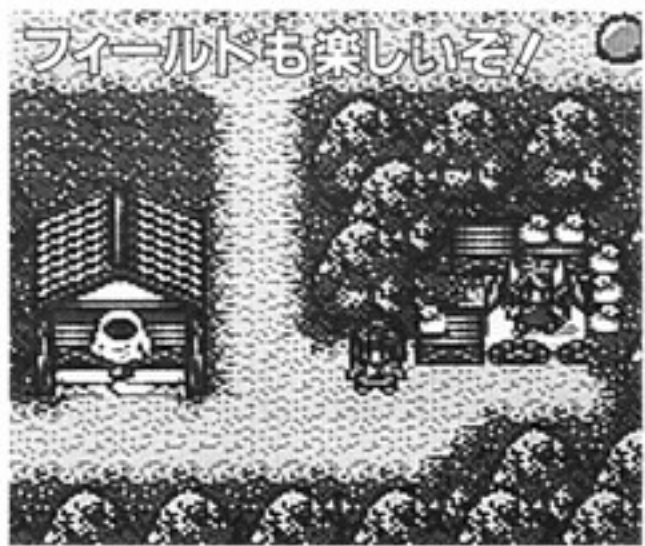
ASTY DAIICHISEIMEI BLD. 1-7 KYOBASHI-CHO HIROSHIMA CITY.

編集協力：BEEP！MEGADRIVE

巷でウワサの超新作 「ぷよ通（2）」もいいけど「なぞぷよ」もね！

「ぷよぷよ通（2）」には新キャラが続々と登場……との噂

ようっ！　水無月だ。ひさしぶりに１ページ丸々奪ったぜぃ。みんな元気にしていたか？　俺様は、おもちゃショーに行けなくて、ちょっと悲しかったぜ。でも来てくれたみんなサンキュ！

さて、今月は29日に発売される（予定の）「なぞぷよ〜アルルのルー〜」の紹介だ。こいつぁスゴイぜ。いままでの「なぞぷよ」なんてポイだ！（だめだぁ）ってくらいデキがいいぞ。ぷよぷよはまさにぷよぷよしてるし、グラフィックも前作より大幅にパワーアップしてる。まるで別物といっても過言じゃないぞ。それに、ストーリーがついているのが大きな違いだ。相手の出してくる問題を次々と解いていけば、ストーリーが展開していくぞ。画面も、戦闘とフィールドの２画面あるんだ。アルルがフィールド画面を歩いている所なんて、さながらＲＰＧの画面のようだぜ。うん、ＲＰＧのようだと言えば、「アルルのルー」には、経験値がついてるんだ。問題を１問解くたびに経験値が上がり、それがいっぱいになれば待望のレベルアップってなわけ。他にもファジィーパラメーターでアルルの表情が変わったり、とこぷよがついてたり、パスワードで続きができるなど豪華絢爛な作りなんだ。それにマニュアルは、俺が手掛けているからぜったい買いだな。おいおい、どうしてそこで嫌な顔をするんだ？　大丈夫、安心して買うよろし。

３連鎖すべし　超リアルなぷよぷよ

フィールドも楽しいぞ！

蛙のスゴイ人

のーコネ画廊

よしっ！　今月ものーコネ画廊はりきっていくぜ。今月はまいった。力の入ったハガキの中から４枚を選ばにゃいけないなんて、ほとんど拷問に近いものがあったぞ。しかたないんで、無理やり６枚掲載だ。ふう。でも、まだまだ載せたいハガキが山のように残っている。この調子でいけば毎月拷問だ！　うぎゃあ。

キャラコンの投票は今月末で締切り、発表は９月発売号だ。集計に入るんで、途中経過はパスさせてもらうからな。発表までしばらく待たれよ。

粗品やシールの発送が、かなり遅れてしまってすまない。精一杯頑張っているつもりなので、許してやってくれい（えらそう）。

埼玉県／おこさまランチ　10P

あなたのような人が、たくさんいるからです（笑）。シェゾの票が大量に集まってドラコがやばい。

東京都／ああっアルルさまっ　25P

いつもたくさんのハガキあんがとね。スキヤポデスの票が多いのは、この人のし・わ・ざ（笑）

福島県／御玉杓子　10P

なかなかよい弟がいるようだね。このまま魔導II、IIIも買わせてよい（本当にいいのか？）。

埼玉県／橘　和貴　10P

そう、もうとっくの昔に出ているぞ。ハガキを送った時期と載る月は、これぐらい差があるんだ。

鹿児島県／安堂一意　11P

コンパイル歴が浅いって、そんなこと関係ないよ。思い入れが強ければみんな一緒だよ。

東京都／草薙御先　11P

それはこっちに出されてもしょうがないんだって。でも、増えたら俺の仕事も増えるんだよな。

今月のクイズ！

今回は、アンケートの代わりにクイズがあるぞ。問題は、7月20日に東京で行われるコンパイルのイベント『渋○ジャック』の○の部分に入る文字を当ててください。送り先は下記の住所の「簡単すぎて片手で茶が飲めるぜ係」まで。抽選で３名様におもちゃショーＴシャツプレゼント。締切は７月末日消印有効。のーコネタイムズの感想も待ってるぜ。

【のーコネタイムズへハガキを出せ！　いえ、出してください】（株）コンパイル御用達ページ「のーコネタイムズ」では、個性あふれるみんなのネタ（ハガキね）をお待ちしてます。イラスト、ご意見、罵り雑言などなど、内容は問いませんぞ。我こそはという方は、〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ第一生命ビルディングまで送ってください。採用者には、素敵な粗品（？）をあげるよん。

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集
(株)ソニック

ついに今月発売!! SHINING FORCE CD!!

いやあ、発売も間近に迫ったS・FCD／ 今回は、その発売にちなんだお話を、一席。

正直なことを言うと、最初はあまり自信なかったんですよ。(お前が言ってどうする／) だって、GGからとはいえ、移植には違いないわけだから……。

しかし、やるからには自分達の納得がいく形でなければ出したくないし、ユーザーの皆さんの期待も絶対裏切れないし。

じゃあ、どうすべえかなぁと考えた結果、「新シナリオを乗せるしかねぇべ／」となったのです。

で、あれも入れちゃえ／これも入れちゃえ／ 面白くなるんなら、なんでもありだ／ 外伝やったユーザーじゃなきゃ、わかんないイベントも入れちゃえ／ と言うわけで、少なくとも現在、我々スタッフ内では、フォースシリーズ最高の作品ということになっています。

テレビモニターじゃなきゃ、イヤだと言っていたH君。これで君にも、外伝の面白さが体験できるわけだ。

そりゃあもう、ひっくり返るほど面白いぞ／ (手前味噌だけど)

bу　高橋　秀Vでした。

愛媛県　八百八町夢楽器

東京都　瀕死の鯉

ソニ通 MANIA

今月のお題 このキャラを育てるっ!!

ストーリーに深く関わってくるサラを育てなかった人って、多いのかな？ さて、来月のお題は2つ。まず「それでもエリス様が好き」。エリス姫に、コスプレをさせてもOK。それから「きせかえキサラギちゃん」。これもコスプレネタ。おハガキよろしくっ／

長野県　万里

埼玉県　羽条麻子

神奈川県　不採用マン

大阪府　ANNE松本

秋田県　はりねずみ

栃木県　Sio

テーマ以外のネタもOK！

東京都　コーちゃん
時事ネタですね～。

山形県　おーすん
正統派イラストって感じ。

神奈川県　堀切香織
案外お似合いかも？

取説OL岡田HANAKOの OL日記♡

ソニ通マニアの締め切りは、基本的に発売月の末日です。……いきなり業務連絡でごめんなさい。

一応「今月のお題」はあるけれど、ゲームの感想やその他のおハガキも、どんどん採用するから、よろしくね～。

OL岡田は、ワイハーには行ったことがあるんだけど、生まれて初めてアメリカ本土の土を踏んできました。テーマパーク巡りをしたんだけど、楽しかったよ／

福岡県　からくわつがる
魔導のア○ルに似てる～／

ジャムおじさんの亀の甲より年の功

題字：戸塚奥楽斎

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

最近伸び悩みをみせている国内家庭用ゲーム市場に、新たな息吹を吹き込む次世代新ハード。今回は決戦の第1ラウンドとなった6月の東京おもちゃショーの感想をまとめるよ。

6月のはじめに開催されたおもちゃショーには、友達と一緒に行ってきましたが、とにかくセガサターンのゲームがいろいろ動いているのが見れて、とても感激でした。ショーには絶対行くと言っていたジャムおじさんの感想はどうでしたか？　また、今後の展開はどうなると思いますか？　（茨城県・島田洋一）

先行馬3DOは今後勢いに乗れるか？

次世代ハードは、停滞気味の業界に新たな旋風を巻き起こすか？　それとも家電メーカーも加わった単なる過当競争となり、市場自体は何の変化も見せない徒花にとどまるのか……？　そういった意味でも、今回のおもちゃショーは、非常に重要な意味を持っていたと思う。まずは、実際に僕が見てきた感想を述べてみたい。

会場に入って、僕が最初に回って見たのは、松下電器が陣取る大きなブースに数多くのゲームが動いていた3DOブースである。3DOは、すでにハードもソフトも発売され、堅実に売り上げを伸ばしてきている、いわゆる〝先行馬〟である。3DOの特色は、パソコンゲームでは実績があるが、ファミコンをはじめとする家庭用ゲーム市場ではまだ馴染みのない中小ソフトメーカーの多くが、自社名で開発中のゲームを展示していたことにある。すなわち、資本力のない中小ソフトハウスが続々と家庭用ゲーム市場に参入するという受け皿を松下電器が作り上げつつあることは、埋もれた実力のあるソフトハウスが表舞台に立つチャンスを拡大するという意味で、意義深い動きであると評価したい。

まだタイトルに派手さの欠けた感じがするパナソニックR・E・A・Lの3DOブース。

ビッグタイトル、インパクト、そして勢い…

しかし、3DOの今後はどうかというと、このままではセガサターンやプレイステーションが登場した時点で厳しくなっていくのではないかと懸念してしまう。これまでのゲーム機市場の歴史において、8ビット機や16ビット機という2世代機に渡り各社で覇権争いがあったが、勝者となるキーワードには、①勢い、②ビッグタイトル、③インパクトの3つが大切であったと思う。この視点から今の3DOを点検すると、勢いは先行の利でまずまずの状態だが、ハードの売り上げを牽引するビッグタイトルがまだ不在であり、ゲームソフトに32ビット機となったことによるインパクトがいまひとつ一般ユーザーにまで伝わってこないのが現状だ。カプコンやバンダイなどの新作を含め、年末までに100タイトル近くが揃うと言われている3DOだが、他社の次世代機が出てくるまでに、どこまで先行できるか注目したいところだ。

素直に期待できるセガサターン

一方、次に見て回ったセガブースではセガサターンが大々的にPRされていて、何かこれまでとは違う刺激を市場に与えてくれそうな気を十分に感じさせてくれていた。特に、現在人気No.1の「バーチャファイター」や「デイトナUSA」をはじめ、数々のソフトのデモは、インパクトという点で、3DOを大きく上回っていたというのが、多くの人の率直な感想だろう。会場ではいまひとつ目立たなかったが、セガサターン参入のサードパーティーと各社の予定タイトルも発表され、プレイステーションにヒケを取らないラインナップを提示していたことは、セガサターンに対する、期待をより高めさせてくれたと言えよう。

一番勢いのあったセガブース。隣にあったNECのFXはもうひと息か？

しかしながら、ショーの事前に多くのサードパーティー作品が発表され、期待度の高かったプレイステーションが当日に本体のモックアップ程度しか出せていなかったのは、残念でもあり、意外でもあった感じだ。ここらへんは、自社ソフトで引っ張るセガと、サードパーティー作品の比重が高いソニー陣営との違いが、如実に出た結果と言えるが、何はともあれ、サードパーティー作品のサポートは、早急に必要とされる部分であることに違いはない。だが一方で、今回のショーで、セガとソニーはアーケードゲームやパソコン系の移植などで、任天堂にも一歩以上リードをしている印象を植え付けたのも確かだ。〝インパクト〟〝ビッグタイトル〟が両新ハードに揃ってきた今、後はどう〝勢い〟をつけるかが、大きなカギとなろう。

とにかく今後は、任天堂を含め、この新たな芽を健全な形で育てていってほしいと強く望むところだ。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問や質問を募集しているぞ。ハガキが採用された方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に応えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。別に難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどドンドン送ってきてくれ！

〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「教えてジャム係」まで

最先端大好き人間御用達ページ！

マルチメディア宣言！

阿木二百

第28回　セガ・ガルボにゲーセンの未来を見た！

いささか話題は古くなるが、今年のゴールデンウィーク、キミはどう過ごしたかな？　阿木はオープンしたての最新ゲームセンター、大阪ATCのセガ・ガルボに行って未来を体験してきたのだった。これを読んで夏休みの計画の参考にしてくれぃ！

未来は不便なところにある

まずはATCの説明から。ATCってのは4月にオープンしてからというもの、関西の新名所にもなったくらいに注目のベイサイド商業施設なんだけど、正式名称はアジア・太平洋トレードセンター(Asia Pacific Trade Center)。んなら、APTCじゃん、なんてヘリクツはあとにしよう。ともかく元々は貿易関連の施設なんであって、輸入そくしんのためにショッピングセンター街などを持つアメニティゾーンO's（オズ）が併設されていると、そんなわけなのさ。特に1Fのかなりの面積を占める輸入雑貨ショップの店員は、広すぎてローラーブレードを履いて店内を移動する始末。本音を言えば、こっちがそうしたかったよ。

大阪湾に面しているから、海側のテラスは結構オシャレで、これが若者に受けたらしく、あとで聞いたら関西のゴールデンウイーク中の人出が大阪周辺でのナンバー2に。しかし、公共機関による交通は不便で(新都市交通でむすばれている)、たいていの人は車で来ていた。

未来は2階建て

さて、ガルボの入り口はオズの3Fにある。だけどこれはエスカレーターの乗り場みたいなもので、本当のフロアは4～5Fに広がっている。しかもフロアに入るだけで300円取られちゃう（教訓：未来はタダでやって来ない)。アトラクションは、次のようなものだ。

ゴーストハンターズ：ライドタイプのシューティングゲーム。内容はお化け退治マシン〝ターボバスター〟に乗り、7番街のアーサー家(そりゃなんだ？）に現れたゴーストを撃退するというもの。優秀隊員は写真入り新聞報道あり！

アストロノミコン：100インチのマルチプロジェクションスクリーンに映し出されるCGやレーザーショーを見ながら「星のお告げ」をもらうというシアタータイプの星占い。

バーチャルシューティング：おなじみの光線銃によるエイリアン退治。たいていワケがわからないうちに終了し、納得できない得点がつくというのは相変わらず。西暦2056年のスペースポリスも楽じゃない。

バーチャフォーミュラ：これもおなじみの80インチの大画面×4台で繰り広げられるF1レース。阿木は終盤まで1、2位を争う展開を見せたのだが、最後に痛恨のスピンを喫して3位に転落してしまった。

AS-1：これまた有名な省スペース型のバーチャルリアリティマシン。マイケル・ジャクソンが最初と最後だけ出演するスペオペ（注：スペースオペラの略）もののストーリーで、それなりに起伏に富んではいたけれど、やっぱりマシンサイズが小さくて設置場所が限られる分、加速や減速感に乏しいなぁてのが正直な感想（マシンをどれだけ急速かつ急角度に傾けられるかが、加速や減速となって体感されるので、本体下部の油圧メカの高さが十分取れないと苦しいのだ)。

この他、メダルゾーン（ロイヤルアスコットやブラックジャックなどの専用メダルゲームが並ぶスペース)やカーニバルゾーン(エアサーカスなどの遊園地系ゲームエリア）があり、とりあえず普通のゲーセンでおなじみのゲームはすべて揃っているって感じで、結構お金を使ってしまった阿木ではあった。

未来は郊外で大規模化する？

ガルボは朝10時から夜中の11時までやっている。もちろんそこにはかつての暗いゲーセンのイメージはなく、家族連れで楽しめる室内遊園地といったところだ。

確かに平日もゴールデンウイーク中と同じようには大盛況になるかっていうと、う～ん、他人事ながら心配な部分もあるけれど、逆に日常から離れるって意味では都市の中心部にないことが武器にもなるだろう。

実際、アメリカなんぞのショッピングモールは、どんどん郊外に出て大規模化しつつあり、中には完全に室内遊園地と一体化しているものもある。ラスベガスでは、ホテルの1つ1つがそれぞれ趣向を凝らしたアミューズメントパークと化していて、今までの施設の分類が無意味化してしまった。だからガルボの方向性は正しいのだが、阿木としてはもっと極端に走ってもらいたい。

ヒントになりそうなのは、やはりアメリカで進められている体感型映画館あたりかな。これは映画館の座席を油圧駆動式にして、常設的にバーチャルリアリティムービーを上演していこうという試みだ。まだ実際に完成したところはないみたいだけど、こんなのがゲームセンターに併設されていれば、待ち時間にゲームをしながらお目当てのVR映画を観るというスタイルが普通になるかもしれない。

ともかく地元の人はもちろん、各地から関西にお立ち寄りの際はぜひガルボをのぞいて未来のアミューズメントについて考えてみよう。

セガ大型アミューズメントパークガルボにみんなで行ってみよう！

ニュートラム中ふ頭駅から徒歩3分。ACTアメニティゾーンの3～4Fにある。入場料が必要だが、施設内にはこんなカフェテリアもあり。

CGを使った新手のお化け屋敷「ゴーストハンターズ」。2人乗りのライドシューター「ターボバスター」に乗り、暴れまわるゴーストを倒せ！

セガの玩具「ロックオン」を本格的(!?)に楽しめてしまうフィールドアトラクション「バーチャルシューティング」。専用ジャケット装着で気分満点。

占星術と心理テストから君の未来を占う「アストロノミコン」。ハイテクを駆使し、多人数参加型ながらファンタジックな気分を味わえる。

エリックの連チャン道楽コラム

くぎづけゲーム体験記

1963年12月24日生まれ、30歳。アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。日本では、セガサターンやプレイステーションなど、次々に新ハードが発表。海外誌から記事の依頼があるから、研究もしっかりしてます。

エリック・C・セデンスキー

EX.25 あれの続きを遊んでみたい

「ファンタシースター～千年紀の終わりに～」、「ゴールデンアックスIII」、「ソニック3」、そしていよいよ発売の「ラングリッサーII」。続々とヒットタイトルの続編が出て、ゲームファンはうれしくてしようがない。もちろん私もそうだけど、上述のゲーム以外にも、続編を早く作ってもらいたい、とても面白いゲームがいっぱいある。今月はそのゲームを懐かしく思い出しながら個人的にどの続編がほしいかを語ろう。

●

ダイナマイトデューク（続編なし歴3年8カ月）：シューティングアクションゲームだけど、自キャラの後ろから見て、敵を撃つのはプレイしやすくて、見た目もインパクトがあった。敵キャラはパンクっぽいし、さまざまな武器で撃つのは楽しい。ヘリコプターや戦車は粘りとテクニックが必要だった。このゲームの弱点は短かすぎたこと。それと敵の種類が決して少なかったとは言えないものの、色を変えた敵がいくつも出てきた。続編が出るなら敵の種類も増やしていい。この手のゲームは山ほどあるけど、「ダイナマイト～」みたいなひと味違う作品は少ない。

●

カメレオンキッド（続編なし歴2年1カ月）：アメリカから来たゲームだから、日本では続編を絶対作ってくれないだろう。若者がお面をかぶるとパワーと技が変わり、9種類のキャラクターが楽しめるという感じ。そのうえ、各ステージが長いし、敵とワールドの種類は星の数もある。まるで10個分のカートリッジに相当する内容が1個で遊べる。ただしそれが災いしてか、私のまわりでは、最後までクリアした人が1人もいない(裏技使わずに)。もうちょっとステージを短くして、もうちょっとキャラの種類を増やしたら、このゲームは世界一のソフトに近くなる。

●

レッスルボール（続編なし歴3年4カ月）：とにかくこのゲームのファンは多いと思う。ラグビーとサッカーとアメフトとプロレスを混ぜたゲームで幅広い魅力がある。世界の国々の特徴ある12チーム（アメリカと日本は2チームずつ）があって、バイオレンス、スピードと術を全面的に生かすゲームだ。「レッスルボール2」はとうとう出ず、レスボー1の再生産で終わってしまった。アメリカと日本のチームを増やして、そして違う国のチームでチーム数を増やしたら、「レッスルボール2」は1と同じく歴史的なソフトになる。

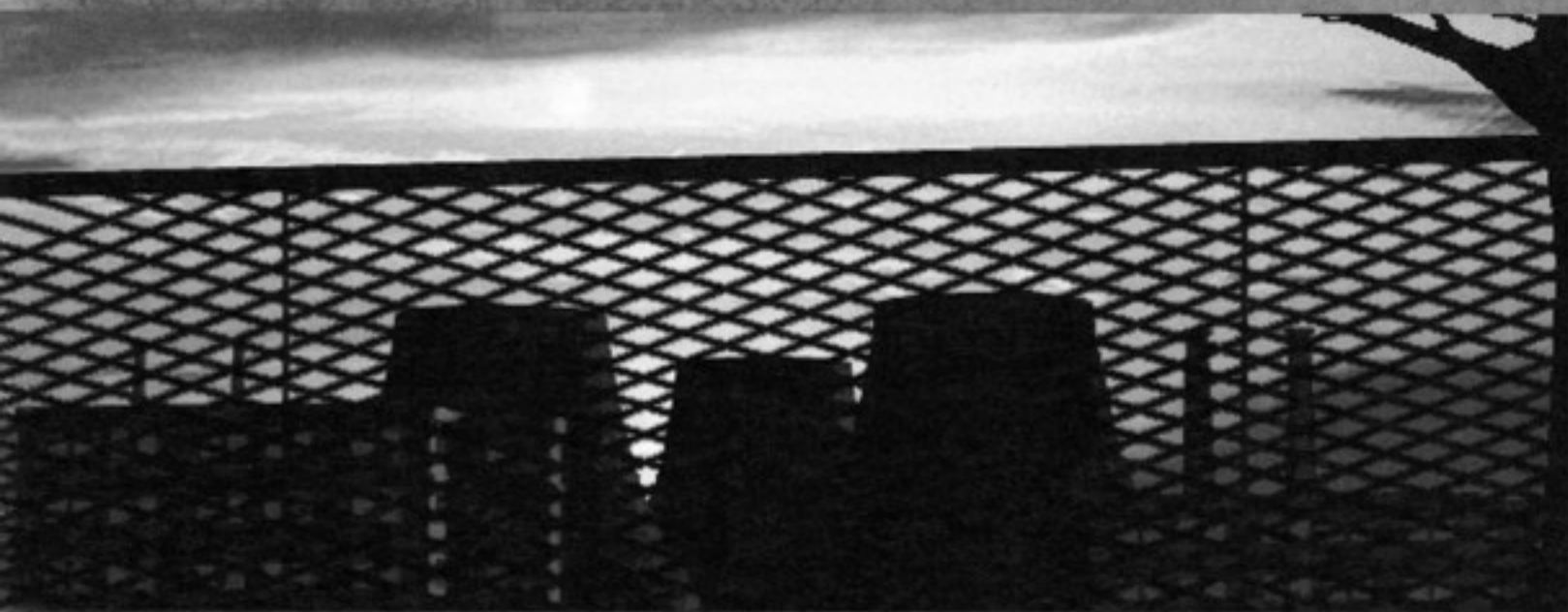
●

スピードボール2(続編なし歴2年)：レッスルボールと似ているけどちょっと違う。未来で行うスポーツで、スピードとバイオレンスに加わって、チームの作り方も重要になっている。3つのモードでプレイができ、何度でも遊びたいと思ってしまう。もっともこのゲームはイギリスの「ビットマップブラザーズ」からきているけど、「カメレオンキッド」と同じく、なかなか続編が日本で出てこないのは残念。そういえば「2」と呼んでいるのに、「1」なんて見たことがない。続編は「スピードボール1」としたら、かえって売れるかもしれない。続編を出す時、パスワードを短くしてもらいたい（3つの文字類で32桁はばかばかしい!）。

●

レンタヒーロー(続編なし歴2年)：個人的に（全部個人的意見だけど）、これはいままでのメガドラソフトの中で一番面白いＲＰＧだった。ＰＳシリーズ、「ＬＵＮＡＲ」、「ヴァーミリオン」、「ランドストーカー」などもいいけど、やっぱりひと味違う内容が非常に満足できる。スーパーヒーローの服を着て少年が強くなるのは、何年も前のアメリカテレビの大ヒット番組（Greatest American Hero）でもあったけど、そのテーマはゲームにぴったり。薬草とか毒消しがアイテムじゃなくて、乾電池とドリンク剤を使っているところがなんか日常的で、身近さに感動する。何も変えず「1」とそっくりのヤツを期待している。

●

エグザイル（続編なし歴2年7カ月）：これが印象的だったのは初めて1日でゲームを終わらせたソフトだったということ。別に1日で終わったことがいいわけではない（やっぱり短すぎると思う）。ただ、やり続けて、ちゃんと終わらせたＲＰＧというのは、私にしてはめずらしいことだったのだ。「2」が出るなら、ぜひ1週間程度かかる長さにしてほしい。というわけだが、読者のなかで同じ気持ちの人がいただろうか。とりあえずこの5つから2、3本発売されれば大満足だ。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
7月	8日	美少女戦士セーラームーン	8,800円	マーバ	ACT	16M		
	15日	Jリーグプロストライカー2	7,800円	セガ	SPT	16M	○	タップ
	22日	ハイブリッド・フロント	8,800円	セガ	SLG	16M	○	
	22日	PULSEMAN（パルスマン）	7,800円	セガ	ACT	16M		
8月	5日	ダイナマイト ヘッディー	6,800円	セガ	ACT	16M		
	10日	パノラマコットン	9,500円	サンソフト	SHT	20M		
	26日	エコー・ザ・ドルフィン2	6,800円	セガ	ACT	16M		
	上旬	ラングリッサーII	9,800円	メサイヤ	SLG	16M	○	
9月	9日	ザ・ストリート・バスケットボール ジャミット	8,900円	ヴァージンゲーム	SPT	16M		
	15日	スパークスター	8,800円	コナミ	ACT	8M		
	16日	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
	23日	魂斗羅 ザ・ハードコア	9,000円	コナミ	ACT	16M		
	未定	幽☆遊☆白書～魔強統一戦～	8,800円	セガ	ACT	24M		タップ
	未定	ロックマン メガワールド	未定	カプコン	ACT	12M	○	
	未定	★モータルコンバットII 究極神拳	8,800円	アクレイムジャパン	ACT	24M		
	未定	★マキシマム・カーネージ（仮）	8,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		
10月	未定	★ソニック＆ナックルズ	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	☆イッチー＆スクラッチー ぐりぐり大追跡	7,800円	アクレイムジャパン	ACT	8M		
11月	下旬	★テクモスーパーボウル2（仮）	未定	テクモ	SPT	未定	○	
'94年	未定	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	未定	セガ	RPG	16M	○	
	未定	サージングオーラ	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
	未定	☆ストーリー・オブ・トア（仮）	未定	セガ	RPG	20M	○	
	未定	★Ristar The Shooting Star（仮）	未定	セガ	ACT	16M		
	未定	★サムライスピリッツ	未定	セガ	ACT	未定		6B
発売日未定	未定	★魔導物語I	未定	コンパイル	PRG	16M	○	
	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M		
	未定	デモリションマン	8,900円	ヴァージンゲーム	ACT	16M		
	未定	マルチプレー・ベースボール（仮）	未定	セガ	SPT	8M	○	タップ
	未定	沈黙の艦隊	未定	セガ	ADV&SLG	8M	○	
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M		
	未定	ローリングサンダー3	未定	ナムコ	ACT	16M		
	未定	豪血寺一族	未定	アトラス	ACT	24M		
	未定	ミーナinワンダーランド	未定	マイクロネット	ETC	8M		
	未定	ポパイ・ザ・セーラーマン	未定	テクノスジャパン	ACT	16M		
再版	7/22	NBA JAM	6,800円	アクレイムジャパン	SPT	16M	○	タップ
	8/5	モータルコンバット	6,800円	アクレイムジャパン	ACT	16M		

スーパー32X対応 SUPER32X

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
発売日未定	未定	V.R.Deluxe（仮）	未定	セガ	RAC	未定		
	未定	メタルヘッド（仮）	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	☆スターウォーズ（仮）	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	☆バレットファイターズ（仮）	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	The Ultimate Fighting（仮）	未定	セガ	ACT	未定		
	未定	スーパーアフターバーナー（仮）	未定	セガ	SHT	未定		
	未定	スーパーモトクロス（仮）	未定	セガ	RAC	未定		
	未定	★ファーレンハイライトCD（仮）	未定	セガ	ACT	CD		
	未定	★36グレイテストホール（仮）	未定	セガ	SPT	未定		
	未定	★サージカルストライクCD（仮）	未定	セガ	SHT	CD		
	未定	★TEMPO（仮）	未定	セガ	ACT	未定		

メガCD MEGA-CD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7月	22日	シャイニング・フォースCD	7,800円	セガ	RPG	
	29日	シャドー・オブ・ザ・ビースト2 獣神の呪縛	8,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
8月	5日	スター・ウォーズ レベル・アサルト	8,800円	ビクターエンタテインメント	SHT	
9月	2日	☆パワーモンガーCD	8,900円	EAビクター	SLG	
	23日	★キャプテン翼	7,800円	テクモ	SPT&SLG	
	未定	★ソウルスター～永遠の追撃者たち～	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	★バトルコープス	8,000円	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	ジュラシック・パーク	未定	セガ	VIC	
'94年内	未定	★ダブルスイッチ	未定	セガ	VIC	
	未定	★プライズファイター	未定	セガ	VIC	
	未定	トムキャットアレイ	未定	セガ	VIC	
	未定	アフターハルマゲドン外伝エクリプス	未定	セガ	RPG	
発売日未定	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	ジョー・モンタナ フットボール	未定	セガ	SPT	
	未定	夢幻の如く	未定	セガ	SLG&RPG	
	未定	シャドウラン	未定	セガ	RPG	
	未定	イース・マスクオブザサン（YsIV）	未定	セガ	RPG	
	未定	スーパー大戦略3（仮）	未定	セガ	SLG	
	未定	スーパーブランディッシュ	未定	セガ	RPG	
	未定	インディ・ジョーンズ アトランティスの運命	未定	ビクターエンタテインメント	ADV	
	未定	大封神伝	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	パワードリフト	未定	電波新聞社	RAC	

メガLD MEGA-LD

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
8月以降	8月	ZAPPING・殺意	9,800円	パイオニアLDC	ETC	
	～	メロンブレインズ	未定	パイオニア	EDT	
	9月	★Dr. パウロのとっておきビデオ	未定	ジェー・ビー	ADL	
	10月	★美リュージョンコレクション 渡辺美奈代	未定	プラネット	ETC	
	～	★ゴーストラッシュ	未定	パイオニア	ADV	
	12月	★ドンキホーテ	未定	プルミエ	ADV	
		★バック・トゥ・ザ・江戸	未定	TBS	EDT	
		★美リュージョンコレクション 坂木優子	未定	プラネット	ETC	
		GOKU	未定	パイオニア	EDT	
		★ロードブラスター	未定	パイオニア	ACT	
95年		★レガシー	未定	NPL	ADV&EDT	

ACT：アクション／RPG：ロールプレイング／SHT：シューティング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
PIN：ピンボール／A・RPG：アクションロールプレイング／QIZ：クイズ／EDT：エデュテイメントソフト／VIC：バーチャルシネマ／ADL：アダルト／ETC：その他
※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ゲームギア GAME GEAR

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応等
7月	22日	Ｊリーグ GGプロストライカー'94	4,800円	セガ	SPT	4Ｍ	○	通信２Ｐ
	29日	なぞぷよ～アルルのルー～	3,800円	セガ	PUZ	2Ｍ		
	29日	ズール	3,800円	インフォコム	ACT	2Ｍ		
	29日	スマッシュＴＶ	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2Ｍ		
	29日	☆バートワールド	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2Ｍ		
8月	5日	コカ・コーラキッド	3,800円	セガ	ACT	4Ｍ		
	5日	ダイナマイト ヘッディー	3,800円	セガ	ACT	4Ｍ		
	12日	ポパイのビーチバレーボール	4,800円	テクノスジャパン	SPT	4Ｍ		通信２Ｐ
	26日	☆ダンクキッズ	3,800円	セガ	SPT	4Ｍ		通信２Ｐ
9月	未定	モルドリアン(仮)	4,800円	セガ	RPG	4Ｍ	○	
	未定	剣勇伝説YAIBA	3,800円	セガ	ACT	4Ｍ		
	未定	☆プロ野球ＧＧリーグ'94(仮)	3,800円	セガ	SPT	4Ｍ		通信２Ｐ
	未定	☆イッチー＆スクラッチー ぐりぐり大追跡	4,500円	アクレイムジャパン	ACT	2Ｍ		
	未定	★モータルコンバットII 究極神拳	4,800円	アクレイムジャパン	ACT	4Ｍ		
発売日未定	未定	ソニック＆テイルス２	未定	セガ	ACT	4Ｍ		
	未定	ガンスター ヒーローズ	3,800円	セガ	ACT	4Ｍ		
	未定	魔導物語III～究極女王様～	5,500円	セガ	RPG	4Ｍ	○	
	未定	フレッド・カプルスゴルフ(仮)	3,800円	セガ	SPT	4Ｍ		
	未定	☆マジックナイト レイアース	未定	セガ	RPG	未定		
	未定	幽☆遊☆白書２～激闘七強の戦い～(仮)	3,800円	セガ	ACT	4Ｍ		

BEメガ編集部 チェーック!!

６月下旬にアメリカで開催されたサマーCESでは、任天堂のプロジェクト・リアリティの名称が「ウルトラ64」と発表されたり、美麗な映像が好評だった「ドンキーコングカントリー」が話題をまいたりと、さらに各社が主導権争いをめぐって、激しい展開を見せつつあるけど、セガ陣営だって来月も引き続き元気なところを見せてくれる予定だぞ。セガサターンに負けじと新画面が公開されたスーパー32Ｘのさらなる新画面はもちろん、サードパーティー関連の話もそろそろ具体的に出そうだぞ。また、コナミがメガＣＤで期待の新作を発表する他、謎の「ソニック＆ナックルズ」の画面も公開されそうだ。アクレイムの円高還元再販も注目／

ソフトメーカー伝言板 SOFT MAKER INFORMATION

セガ・エンタープライゼス

オリジナルシナリオも入って熱い「ＳＦＣＤ」ついに登場、これでメガＣＤはフル稼働。「Ｊリーグ２」はチームごとにサポーターの大声援も入ってますます熱い。８月は「ヘッディー」のアクションに燃えて火傷状態。熱い夏にはセガのゲームで気分爽快!! （竹崎）

テクノスジャパン

８月12日発売のゲームギアソフト「ポパイのビーチバレー」は、おなじみ〝ポパイ〟が活躍するスポーツゲームなんだ。お約束のホウレン草なんかも出てきて、ちょっと〝アメコミ〟っぽい感じが面白い。夏休みに海や山へゲームギアを持って行ってプレイしよう／ 通信対戦も可能。

カプコン

「ロックマンはFCやSFCでしかできないの？」…とお嘆きのメガドライバー諸君に朗報／（これぱっかや）MD初のロックマン、その名も「ロックマン メガワールド」の発売が決定したのだ!! 情報は随時、ＢＥメガ誌上で報告していくぞ。こいつぁすごいぜ／ （ニセＹａ魔王）

アトラス

現在「豪血寺一族」は、順調に開発が進んでおります。６月のおもちゃショーでも展示していましたが、結構キャラも動いたので来ていただいた皆さんも「ずいぶんできてるね」と言ってくれました。が、じつはここからが大変なんですよ。でも頑張りますので、応援してね。

ヴァージンゲーム

６月24日に無事「チャックロックII」が発売されました。みんなも遊んでくれたかな。発売が少し遅れていた「ストリートバスケットボール ジャミット」も９月９日の発売が決定しました。天高くスポーツの季節。この秋はストリートバスケットボールで熱く燃えよう。 （カサ）

ビクターエンタテインメント

古い車を買って１年半。ついに深刻なサビが表面化してきた。素晴らしい人に出会ったのに、その人は余命幾ばくもないと判ったような気持ち。雨々降るな、Ｚで走ろ→事務所が渋谷に引っ越して１カ月。皆さんもビクターの新住所をよろしく→バルデラマ、残念だよ。

ゲームアーツ

私はペットを溺愛しています。小さくて、ふわふわしてて、甘えん坊で、わがままで、焼きもちやきで元気で。いやあっ、ハムスター（めす）なんですけどね。「ルナーエターナルブルーー」のルビィにそっくりなもんで、この作品はいつも以上にパワフルに売り込んじゃいます。

インフォコム

こんにちは／ インフォコムです。本誌でも以前に紹介されたゲームギア用キャリングケース（２種類）の発売は７月の予定でしたが、若干遅れます。すみません。夏休みの発売目指して最後の調整に入っていますので、「ズール」ともどもよろしくお願いします。

ＥＡビクター

次世代ゲームマシンのソフト達が次々と発表されてますね。何にでも顔を出さずにいられないＥＡビクターとしては、３ＤＯだけじゃなく、プレイステーションにも参入を決定。セガサターンは……どうなるのかなぁ…、というわけで、とりあえずそういうことです。

パイオニア

レーザーアクティブファンの皆さん、左ページに注目!! 続々と発売されるソフト予定を見て「そろそろ買おうかな～」と考えていたキミも「プレゼントキャンペーンもやってるし今が買いだ／」と思うんじゃないかな？ さてソフトの内容は、これからもＬＡのページにご注目／

マーバ

いよいよ登場のMDセーラームーン。ファンのみなさん、お待たせしました。新しく追加されたビジュアルデモ＆真の最終ステージはファンならずとも必見モノですよ／……というわけで今スグお店へ8,800円＋消費税持って、集合しよう／ （博多だいスキ、のい）

アクレイムジャパン

本来は「シンプソンズ」のキャラであったものが、あまりの人気で独立したキャラになってしまった９月発売の「イッチ＆スクラッチー」。このドタバタでハチャメチャでグリグリなゲーム!? このゲームもある意味では残虐かも？ やってみればわかるのでは／

マイクロネット

戦うだけがゲームじゃないゾ／ 学校でも点数に追われて、ゲームでも点数に追われるなんて、チョッピリ悲しい。せっかくの楽しい時間をおもいっきり楽しんでほしいな。ミーナとポッ君も応援するからネ／と、いうわけで「ミーナ in ワンダーランド」よろしく。

メサイヤ

極秘な話。ラングIIの重要な鍵を握る少女、リアナ。彼女にはじつは隠された過去があるのだ。いつもおヘソを出している彼女は風邪をひきやすかった。かといって隠してしまうと人気が下がるし…。そこでちょっぴり頑丈なスカートに代えようと。ま、要は２種類存在するんです。

【メーカー伝言板募集中／】ソフトメーカー伝言板は、発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうコーナーです。うちにも言わせろ／というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン「ＢＥメガ」編集部の担当編集者に言ってきてくださいね。

アンケートハガキの書き方1-2-3

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。
　マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗つぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。
　ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例
よい例
悪い例
※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。
（例１）
年齢12歳の場合
（例２）
MDソフトの所有本数は？
31本の場合

1　性別　①男性　②女性

※2　年齢

3　学校・職

①小学生　②中学生　③高校・高専生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪自営業　⑫公務員　⑬アルバイト　⑭主婦　⑮その他

※4　MDソフトの所有本数は？（100本以上は99をマークしてください）

5　よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信　②月刊ファミコン通信　③Vジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤GAME ON！　⑥覇王　⑦メガドライブFAN　⑧Theスーパーファミコン　⑨ED　⑩ゲームウォーカー　⑪LOGIN　⑫HIPPONSUPER　⑬ゲーメスト　⑭ゲーム遊　⑮ゲームボーイ　⑯BEメガだけ

6　本誌で面白かった記事をあげてください（いくつでも）。

7　本誌で面白くなかった記事をあげてください（いくつでも）。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④NEWS＆INFORMAITION
⑤BE MEGA RACING FREAK
⑥特報　ロックマン　メガワールド
⑦特報　サムライスピリッツ
⑧特報　ソウルスター
⑨特報　バトルコープス
⑩特報　キャプテン翼
⑪特報　魔導物語
⑫新作スクランブル
⑬Jリーグプロストライカー２
⑭ダイナマイトヘッディー
⑮スーパーストリートファイターII
⑯ぴーぷるランド
⑰遊星セガSTADIUM
⑱バーチャファイターIIへの道
⑲トレジャー　ファクトリー
⑳コナミのおへや
㉑のーこねタイムズ
㉒ソニック通信
㉓ジャムおじさんの亀の甲より年の功
㉔マルチメディア宣言
㉕エリックのくぎづけゲーム体験記
㉖AM2研EXPRESS
㉗特集 緊急追跡 セガサターン&スーパー32X
㉘ラングリッサーII
㉙魂斗羅ザ・ハードコア
㉚スパークスター
㉛パルスマン
㉜幽☆遊☆白書
㉝パノラマコットン
㉞ハイブリッドフロント
㉟メガロープレプロジェクト
㊱エコー・ザ・ドルフィンII
㊲シャドー・オブ・ザ・ビーストII
㊳LUNER EXPRESS SPECIAL
㊴レーザーアクティブライブラリー
㊵BEEP／ゲームギア
㊶BEメガ裏技リーグ
㊷Oh／　NEOGEO
㊸綴じ込み付録 シャイニング・フォースCD

8　あなたがセガサターン用ソフトで発売してほしいソフトのジャンルはなんですか（いくつでも）。

①最新アーケードゲーム作品
②過去のアーケードゲーム作品
③パソコンやSFCなどからの移植作品
④MDタイトルの続編、リメイク作品
⑤オリジナルのACT、SHT作品
⑥オリジナルのRPG、ADV作品
⑦パズルやテーブル、スポーツゲーム
⑧アーティストを使った音楽・映像ソフト
⑨映画やアニメなどのビデオCD
⑩辞典・辞書・データベースソフト

9　あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）。

①メガドライブ（２を含む）
②MEGA-CD（２を含む）
③TERADRIVE
④メガジェット
⑤ワンダーメガ（Ｍ２を含む）
⑥レーザーアクティブ
⑦ゲームギア
⑧ファミコン
⑨スーパーファミコン
⑩ゲームボーイ
⑪PCエンジンシリーズ
⑫NEOGEO
⑬R・E・A・L（3DO）
⑭X68000
⑮FM TOWNS（マーティーを含む）
⑯PC-9801シリーズ
⑰マッキントッシュ
⑱その他

10　これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から３つまで選んで答えてください）。

①アフターハルマゲドン外伝エクリプス
②イース・マスクオブザサン(YsIV)
③イッチー&スクラッチー
④インディ・ジョーンズ アトランティスの運命
⑤エイリアン3
⑥エコー・ザ・ドルフィン2
⑦キャプテン翼
⑧魂斗羅 ザ・ハードコア
⑨豪血寺一族
⑩サージングオーラ
⑪サムライスピリッツ
⑫ザ・ストリート・バスケットボール ジャミット
⑬シャドウラン
⑭ジュラシック・パーク
⑮ジョー・モンタナ フットボール
⑯スーパーブランディッシュ
⑰スーパー大戦略3(仮)
⑱ストーリー・オブ・トア
⑲スパークスター
⑳ソウルスター〜永遠の追撃者たち〜
㉑ソニック&ナックルズ
㉒ダブルスイッチ
㉓大封神伝
㉔沈黙の艦隊
㉕デモリションマン
㉖トムキャットアレイ
㉗ドラゴンスレイヤー英雄伝II
㉘バトルコープス
㉙パワードリフト
㉚パワーモンガーCD
㉛プライズファイター
㉜ポパイ・ザ・セーラーマン
㉝マキシマム・カーネージ（仮）
㉞マルチプレー・ベースボール(仮)
㉟魔導物語Ｉ
㊱ミーナinワンダーランド
㊲モータルコンバットII
㊳夢幻の如く
㊴幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜
㊵Rister The Shooting Star(仮)
㊶LUNAR ETERNAL BLUE
㊷ローリングサンダー3
㊸ロックマン メガワールド
㊹アルティメイトファイティング(仮)
㊺グレイテストホール(仮)
㊻サージカルストライクCD(仮)
㊼スーパーアフターバーナー(仮)
㊽スーパーモトクロス(仮)
㊾スターウォープ(仮)
㊿TEMPO(仮)
(51)V.R.Deluxe(仮)
(52)バレットファイターズ(仮)
(53)ファーレンハイトCD(仮)
(54)メタルヘッド(仮)
(55)碧奇魂ブルーシード
(56)エコーザドルフィン・サターン(仮)
(57)クロックワークナイト
(58)グレイテストナイン
(59)ゲイルレーサー
(60)サイドポケット(仮)
(61)シムシティ2000
(62)真説・夢見館(仮)
(63)忍EX(仮)
(64)スターケイド(仮)
(65)ダイダロス(仮)
(66)チャイニーズディテクティブ(仮)
(67)デイトナUSA
(68)トムキャットアレイ・サターン(仮)
(69)ドゥーム2(仮)
(70)バーチャ・ハングオン
(71)バーチャファイター
(72)バーチャレーシング・サターン(仮)
(73)バトルモンスター
(74)パンツァードラグーン
(75)ビクトリーゴルフ(仮)
(76)ペブルビーチの波濤
(77)マジックナイト レイアース
(78)RAMPO

6月号読者プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
埼玉県・滝山嵩、青森県・増田良介、群馬県・中本泰子
大阪府・小島瞳、広島県・四方秀雄
島根県・佐藤保彦、長野県・小峰伸、北海道・梅山健二
東京都・伊沢朋也、静岡県・田中成
兵庫県・石橋等、神奈川県・飛田朱美、福岡県・千代田充
宮城県・藤堂景一、愛知県・飯倉のぼる
千葉県・和田俊充、熊本県・真木章吾、山梨県・太田ゆか
栃木県・天野孝昭、新潟県・望月淳也
北海道・夕田晴彦、大阪府・鮎川幸夫、宮崎県・古野繁
岡山県・松村知世子、東京都・国東昌志
茨城県・堀田一生、愛媛県・山田沙弥香、滋賀県・津島佳秀
秋田県・安永豪太、京都府・白井守

②お好みゲームギアソフト（５名）
三重県・住吉達次、兵庫県・戸崎祥代、福井県・鈴木康博
高知県・濱崎猛、神奈川県・杉正一

③MEGA-CD2（２名）
石川県・泉和之、東京都・横江史朗

④「ダンジョンマスター」キャップ（３名）
青森県・水野謙一郎、佐賀県・永松金吾、埼玉県・朝倉恵理

⑤「夢はターフを駆けめぐるII」（５名）
宮城県・田代美香、福岡県・溝口邦、福島県・斉木良夫
愛知県・石黒学、富山県・西尾寛慈

⑥「スーパーボンバーマン２」テープ（５名）
鹿児島県・園山喜与志、東京都・田島錠、東京都・槌田広男
奈良県・加賀二実絵、山口県・志村浩二

⑦「うる星やつら」サイン色紙（３名）
長野県・小林寛子、東京都・石橋雄一、埼玉県・荒井浩一

SEGA AM2 PRESENTS
AM R&D DEPT.#2
セガAM2研Express Vol.4

今月は先月号でギリギリに入ったトイショー時のセガサターン版「バーチャファイター」と「デイトナUSA」についての最新続報をドドーンと公開! さらに見た目も上がった画面に期待も高まるはずだ!

続報! ここまできたサターン版「バーチャファイター」!

まずはこのページと次のページにわたって載せている最新のセガサターン版「バーチャファイター」の画面をじっくり見てくれ! 今回初公開したこの写真は、先月公開したトイショーバージョンのものよりも、顔やキャラのスタイルにさらに調整が入っており、アーケード版にかなり近いものになってきているのがわかるだろう!! この画面自体は、現在開発中のセガサターン版のデータをもとに直接描き出されたものであり、TV画面上のものを撮影したものではないが、正真正銘セガサターン版「バーチャファイター」の写真であることに間違いはないぞ。今後はさらにポリゴンも増える予定だから、もっともっと期待してくれ!

SEGA SATURN Virtua Fighter

このクオリティを見よ!

ポリゴン数はトイショー版とほぼ同じ画面内で全1000ポリゴン程度。だが、見た目は調整したことにより格段に良くなってきた。スゴイぞ。

ラウやカゲもこの通りそっくりに。手に指がないなど、パッと見て気になる部分は、今後テクスチャーを貼るなどして、本物に近づける予定だ。ポリゴンもさらに増やす予定だそうだぞ。

トイショーバージョンのその後を徹底解説!

トイショー2日目には、鈴木部長自らがセガサターン版「バーチャファイター」について舞台で解説。舞台周辺の人だかりの山は、期待度を示していたぞ。

トイショーでは、来場者の誰もが想像していたよりも、素晴らしい動きを見せてつけてくれたセガサターン版「バーチャファイター」と「デイトナUSA」。まさにセガブース最大にして最強のソフトとして注目を浴びていた、この2本のタイトルは、現状でどれくらいの完成度で、今後どのように開発されていくのだろうか?

今回はトイショーを終えて、一段落したAM2研の鈴木裕部長と、セガサターン版「バーチャファイター」の開発チーフの岡安氏に、ショーでの裏話や感想を聞きつつ、今後の開発予定やソフトのデキ具合について、みんなの気になる部分をバッチリ聞いてみたぞ。

もちろん、前回公開したトイショー版「デイトナUSA」や「バーチャファイター」の画面写真も、連続写真を追加掲載し、詳細な解説もつけるぞ。

期待が高まるばかりの両作品の魅力を存分に堪能してくれ!

動きは"匹敵"ではなく"完全"に再現される!

前のページに引き続き、こちらでも最新の画面をお見せしているが、セガサターン版「バーチャファイター」は、キャラの動きに関して言うと、アーケード版に"匹敵する"レベルではなく、"アーケード版を完全に再現"できると、鈴木裕部長は明言してくれたぞ。すでに1秒間に30コマの動きは実現できると先月号でも書いたが、これでさらにアーケード版に近いものができあがることがわかった。超期待だね!

下のウルフの顔の描き込みに注目! 現時点でここまでアーケード版の雰囲気を出してくれてるのだから期待は高まるばかりだ。ジェフリーの足の裏もバッチリ再現されてるぞ(笑)。

現在は約700の技のうち、300程度までができてきたセガサターン版「バーチャファイター」。完璧なまでに再現される華麗な技の数々が、家庭で思いきり遊べる日も近いぞ!!

トイショー総決算! セガサターン超目玉2作品の行方!

ショーを終えての第一声を鈴木部長と岡安氏に直撃。今後の作業はどうなる?

あれはちゃんとセガサターンで動いてたんですよ(笑)

本誌■ショーを終えての感想を。

岡安■最終の一般日はスゴかったですね(笑)。とにかく面喰らいました。僕は初日と最終日にブースの前にずっといたんですけど、たぶん見に来てた人は、作った人間が、あそこのそばにいるなんて絶対に思ってないから、結構好き勝手なことをいろいろ言ってくれたんで(笑)、かなり参考になりましたね。

画面のほうも、ショー直前の1週間ぐらいで、かなり、ガラッと変わりましたし、テクスチャーを貼ったのも初めてだったんですよ。まだ、テスト段階のものでしたが、以前にプレス関係の人にお渡しした写真よりは絶対、見た目的にも良くなってたと思います。ショーのブースでも、「30%のデキです」って書いてあったんですけど、別にウソじゃなくて、本当に30%だと思っていますので、もっと良くなると思いますよ。

本誌■見ていった方の中には、セガサターン(以下サターンと略)本体で動かしてないんじゃないかって言う人もいたみたいですが……。

鈴木■それ、あるんですよ。特にユーザーの方よりも、サードパーティーの技術者の方達から「これ業務用と同じMODEL1を使って動かしてるんでしょう?」とかいう質問があって、どうしても信じてくれないわけですよ。で、裏まで通して、サターンのハードで動いてるところを見せると、「わあ、サターンだ」とわかってくれて(笑)。だから、次回、こういうことをやるのであれば、サターンの本体をアクリルケースの中にでも入れて、そこから、コントローラーをダイレクトに出すとかの配慮も必要だったかなって思います。

ショーの会場ではたくさんの方に驚いていただいて、手応えはあったんですけど、実際、一番驚いていたのは、たぶん2研内部の人間だと思うんですよ。岡安のチーム外の者が、同じフロアー内で近くを通り過ぎたりするんですけど、たった2週間でいきなり大幅に変化しちゃいましたから。本当に内部の技術者も驚くほど急速に質は上がりましたね。

でも、ショーではすごく驚いてもらった人と、逆に「当たり判定もまだできていないし振り向きもできないから、まだまだだね」みたいな厳しい意見とで賛否両論でしたね。けど、僕らのスタンスから言うと、現時点であそこまでできていれば、サターンの発売時期には、相当いいものができるだろうと思うんです。で、ユーザーの方の手に渡って遊んでいただける頃には、ノープロブレムになると思います。今回は今まで話でしか出てなかったものをじかに動かしてやってもらえるってことに大きな意味があったと思います。

岡安■とりあえず今後は、早くコリジョン(※当たり判定)やパラメーター関係を作って遊べるようにしたいですね。まずは業務用に本当に近いものを作り上げたいってのが本音です。正直なところ、開発のみんなもオリジナル要素も入れたがってますから。

鈴木■サターン版で作りたいオリジナルのアイデアは、それこそごまんとあるんですよ。本当にすごくあり

トイショー会場では注目の的だったAM2研の2作品。

ガンガン動いていたトイショーデモを誌上再現！

ここで、トイショー当日に動いていたデモを連続写真で再現しよう。ショーでは、画面からコントローラーが出され、ボタンを押せばゲーム画面に、押さないでいるとこのデモに変わるようになっていたが、大画面で繰り広げられる各キャラの技の演舞は、スピーディーかつダイナミックのひとことだった。とりあえず今回は、ショー当日に比較的キャラの顔も調整ができていたカゲとジェフリーの組み合わせを紹介しよう。前のページの最新画面に比べるとやや見劣りはするが、少しでも動きの素晴らしさを感じとってもらえれば幸いだ。じっくり見てくれ！

from TOY SHOW VERSION

カメラアングルが回転しながら、視点も上下になめらかに動くデモ。そしてそれぞれの持ち技を個々にかけるカゲとジェフリー。アーケード版と見間違うほどのなめらかな動きはもちろん、富士山麓の背景グラフィックなどの素晴らしい仕上がりぶりには、アーケード版のデモと間違える人も多かったとか。今後は、当たり判定を作り、対戦で遊べるようにするのが当面の作業となるそうだが、2P用の服（デザインが1P用と若干違う）もちゃんと入るとのことなので、期待しててていいぞ。

「とりあえずホッとしましたね」と鈴木部長。ショーの感触にも満足したようだぞ。

AM2研部長 鈴木裕

ます。でも、それは業務用の「バーチャファイター」の移植がキッチリできてから、有効なものを順にやっていく予定ですので。今言うと、できなかった時に、期待だけ高めて裏切るということになっちゃいますから。今は、その辺のコメントは避けておきますね。

デイトナはあれで3%程度のデキです

本誌■ショーの時には急きょ「デイトナ」のほうも出されて、非常に注目度が上がっていたんですが、「デイトナ」に関しての現状は？

鈴木■「デイトナ」は3％のデキですね。30％じゃなくて、あれはまだ3％程度なんです。もともと、ポリゴンの処理系のソフトということで、「デイトナ」は「バーチャファイター」と共通部分があるんですけれど、「デイトナ」用の作業にかかったのは、ショーの10日前からでしたから（笑）。

見ていったユーザーの方からは、「デイトナのほうがずっと開発が進んでる」みたいな意見も聞こえてきましたけど、それは違うんです（笑）。「バーチャファイター」は、今後コリジョンディテクションや、リアクション（※反応）なんかを入れちゃえば、もうほとんどできあがりっていうレベルにあるんですけど、「デイトナ」は、まだまだ頑張らなくちゃいけないことがありますからね。

具体的には、まずコースをモデリングして、テクスチャーを貼って、そのコース上に車を走らせることになります。後は力学的な部分、たとえば道路の溝とか、遠心力とか、発進加速とか、動力とか、いろいろ作らなければならないですね。この作品自体「バーチャレーシング」の後継機種ですから、やっぱりそれだけのパラメーターが入っているんで、細かい作業が今後たくさん残ってます。ただ、このあいだちょうど業務用の「デイトナ」の通信タイプの作業が終わりましたから、今後はアーケード版の「デイトナ」のプログラマーも投入しまして、もう少し開発を強化していく予定です。「デイトナ」も開発が始まったばかりなので、BGM、40台同時走行のマシン、対戦プレイなどについては、もっとやってみないとどうなるかは見えてこないのですが、まずは、アーケードを忠実に移植することに努力します。

でも、トイショー版の「デイトナ」の車はタイヤ以外は全くオリジナルと同じ作りだったんですよ。ポリゴン数も全部、オリジナルの「デイトナ」の車と同じですし、テクスチャーもまったく同じです。（P.88に続く）

じつはショー当日、モニターの前にずっといた岡安氏。来場者の反応に一喜一憂？

セガサターン版開発チーフ 岡安啓司

舞台の拡大縮小もこのとおりなめらか！

ショーでは舞台のなめらかな拡大縮小が見事に再現されていたことも注目したい。テクスチャーによって16ポリゴン程度の構成（アーケード版は約2000ポリゴン！）になったとはいえ、動きは全く問題なし。拡縮の微調整は今後するそうだ。

今後に期待がかかる セガサターン版「デイトナUSA」!!

ここに紹介している5点の初公開写真も「バーチャファイター」同様、現在開発中のセガサターン版からデータを直接引き出して作ったものだ。まだ3%のデキとはいえ、期待大だ。

SEGA SATURN

DAYTONA USA

自車はアーケード版とまったく同じポリゴン数(ボディで約350ポリゴン、タイヤを入れると約430〜450ポリゴン)でテクスチャーデータもまったく同じものが使用された。アーケードにどこまで迫れるか？

from TOY SHOW VERSION

トイショーでは、ご覧のように画面内を拡大縮小させて自在に操作できたセガサターン版「デイトナUSA」のデモ。地面の背景は、セガロゴのものと、サターンの文字が描かれたものの2種類があった。10日で作ったというわりには、ショーでの評価は上々だったぞ。

「まだまだ発展してない面白いことがたくさんあるんですよ」と鈴木部長。

10日しかなかったので、タイヤだけは若干ポリゴンを減らして安全策をとりましたが、これも問題なくアーケード版同様にすることができます。

セガサターンがMODEL1や2に勝る部分……

本誌■ところで、サターンは、MODEL1、MODEL2に対して、性能的にはどうなんでしょう？

鈴木■サターンが勝っている部分があるとすれば、1に対してはテクスチャーが貼れるということですね。それと、MODEL1よりもサターンは、CPUのパワーがあります。

岡安■MODEL1やMODEL2っていうのは、もともと完全なポリゴン専用マシンみたいなものですから、ことポリゴンを出す能力に関して言うと、スゴイものがありますし、サターンがそれを超えるということはないでしょう。ただし、逆に言うとサターンは、完全に家庭用ゲーム機ですから、いろんなゲームが楽しめるように、ポリゴンの他にもいろんな機能が付いていますし、もっといろんなこともできるわけです。

鈴木■MODEL2に対して、サターンがどうかってなりますと、価格的に安いと(笑)。極端に言うと、そういうことになると思いますね。

ただし、そこらへんはソフト次第ですごく違ってきますから、「デイトナ」の名前を使っている限り、サターンでも不足のないものができるとは思います。なにはともあれ、数ある家庭用ゲーム機のドライブゲームでは、ピカイチのものになるはずです。

本誌■アーケード版の「バーチャファイター」などはモニターも特殊でしたが、サターンの解像度って、どうなんでしょう？

鈴木■サターンの解像度は何種類かセレクトできるんですよ。解像度の高いほうのモードでやると業務用よりも細かくなります。もちろんその際に何点かの制約も出てきますが…。ショーバージョンは、間に合わせるのが先決で、とりあえず基本モードでやってましたが、そこらへんは今後の調整で変わってくるでしょう。

本誌■最後に、今後の抱負などを。

岡安■トイショーで「いいデキだ」と言ってくれた人も、ちょっとガッカリしたという人も、今後はさらに良くなりますので、とにかく期待しててください。

鈴木■AM2研のプロジェクトは、この後また増えるかもしれませんので、注目しててください。すごく驚くことがあるかもしれませんよ。

本誌■楽しみにしてます。

DAYTONA USA™

プレイステーションの具体的な画面が見れなかったのは、鈴木部長も残念だったとか……。

特別インタビュー

「バーチャファイター」の未来の姿が見える…イメージ用キャラクターCG製作秘話に迫る!

以前にちょっとだけ紹介したイメージ用CGがいよいよ完成してきた。今回はCG製作担当者、小畑氏の製作秘話を初公開するぞ。

CGデザイナー
小畑　正好
(MASAYOSHI OBATA)

1966年8月8日生。武蔵野美術大学院、空間デザインコース卒業後、ニューヨークにてCG技術を修得。現在NHKエンタープライズCGルーム所属。NHKスペシャルなどのCGの他、数多くのテレビ番組タイトルやCMのCGを手掛ける。

やわらかいCGって難しいんですよ

もともとCGっていうものは、宇宙船とか、車とか、都市とか、カタいものが多いんですけど、僕は、結構柔らかいCGが得意なんです。昔のCGをやっていた人達っていうのは、すべて数字で入力して作っていたので、カチッとした形を作るほうが作りやすかったんですけど、最近はマウスとかでカチカチ描いていけちゃうツールができてきまして、僕らもここから入ったんですよ。そしたらやってるうちに、右と左が、少々ずれていてもわからないような物、たとえば"動物"とか"曲面で構成されたもの"とか、今までCGをやっていた人達から見れば結構作りにくい形が得意になっていっちゃったんです。

今回は、短期間で8体分のCGを作るってことも大変でしたが、基にしたものがイラストだったんで、平面上ではつじつまが合っていても、3次元で捉えるとつじつまが合わないっていう「鉄腕アトム」の頭みたいな(笑)ギャップに苦労しましたね。特に女性キャラは、1本でも線が増えると、顔がすぐにキツく見えて大変でした。

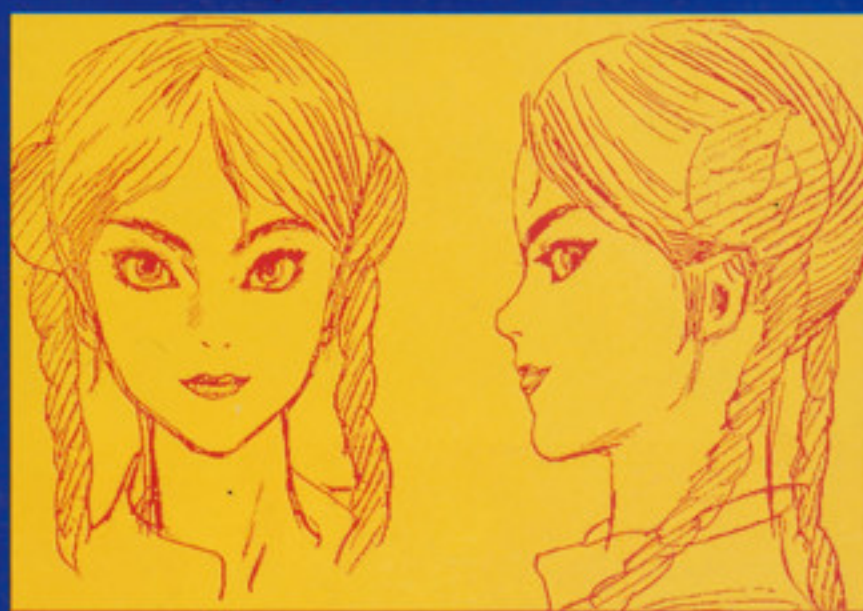
ちなみに、各キャラのイメージは、たとえば、サラだと『プレイボーイ』に出てくるようなアメリカ人女性って感じですし、パイは瀬戸朝香みたいな(笑)イメージで作ってます。

ウルフは、インディアンで、他の人と系統が違うんで、目つきをちょっと変えた感じにしてますし、アキラはブルース・リーと「北斗の拳」のケンシロウあたりを混ぜたような感じで作ってますね。あと、ラウはみんな、「ドラゴンボール」のタオパイパイっていうキャラに似ていると言うんですけども、僕は個人的に、「フラッシュゴードン」のミン大王をお手本にしました。ジャッキーは基本的にはアキラと一緒で、ちょっと顔を横に伸ばして色白に変えただけっていう感じで、ジェフリーはプロレスラーの故ブルーザー・ブロディみたいなイメージですね。あと、カゲはそれ相応っていうか(笑)。でも、今回は短い製作期間のせいもあって、十分にCG機能を生かし切れてないかもしれませんね。4年くらいの歳月と莫大な費用をかければ「ジュラシックパーク」くらいの質にはなるんですけど(笑)。今後はもっと物語性のあるCGにも挑戦してみたいですね。

こちらは「バーチャファイター」のイラストでおなじみの寺田克也氏の最新イラスト。「I」最後の作品として描かれた超力作だ。

全身まで完成してきたイメージ用CGキャラ達

こちらは各キャラの上半身部分のものを並べてみたものだが、すでに各キャラの全身像もできあがっており、将来的には各キャラに自由なポーズをあらゆる角度からつけさせることも可能になる。リアルさを追求する「バーチャファイター」の将来的な最終形態を見つけられる、1つの一例となりそうだ。

LAU　PAI

JEFFRY　AKIRA　JACKY　KAGE　SARAH　WOLF

特別講座 「デイトナUSA」通信対戦極意伝授!

巷では「TWIN(通信対戦)バージョン」が出回り、さらに熱いバトルが繰り広げられている「デイトナUSA」。もともとオーバルコースでの多人数バトルを意識して作られたゲームだけに、通信対戦版は、いままでになかったほどの白熱さを満喫できるぞ。そこで今回は、この「デイトナUSA」の通信対戦における極意を、AM2研が伝授してしまおう。ちなみに、AM2研の一押しは、初級コースでの対戦だそうだが、4P以上で行う中級コースのプレイヤーカーだけの対戦も熱いそうだぞ。

最大で8人対戦も可能だ。ぶつかりあいの興奮を味わえ!

講師=名越稔洋

CG by Sugiyama

開発チーフの名越氏が、代表的な必勝極意を伝授するぞ。

これがAM2研が授ける対戦極意だ!

①**スリップストリーム**……前方の敵車の後ろにプレイヤーカーをつけ、空気抵抗を少なくして、自車のスピードをあげるテク。たとえライバルに差をつけられても、COMカーのバックをうまく取って利用すれば、追いつくことができるはずだぞ。

②**ブロック走行**……後ろから近づいてきた敵車の走行ラインを先読みして自車で壁を作り、抜かせないようにするテク。これをマスターすればゴール付近ではかなり有利になるぞ。視点を3か4にし、レーダーをこまめにチェックしておこう。

③**壁押しつけ**……自分を抜こうとするライバルカーを壁に押しつけて減速させたり、クラッシュにまで追いやってしまう、このゲームならではの必殺テクだ。自爆に要注意。

AM2研㊙情報 この夏「バーチャファイター」の3Dホログラフ版が登場!?

この夏ついに「バーチャファイター」の3Dホログラフ版が登場するぞ/ と言っても、じつはこれ、ドラマの中での話。右の写真は、この夏NHK系で放映される「木星脱出作戦」という番組の一場面なのだが、この中で「バーチャファイター」の未来版とも言うべきゲームで遊んでいるシーンが見れるわけだ。なんだかそのうち本当に、こんなゲームが出てきそうな気もするね。

さて、気になる放映は、7月22日のNHK総合で始まり、引き続き7月25日からはNHK教育でオンエアされる予定だ。

NHKとフィルムオーストラリアとの合作で作られた近未来スペース大河ドラマ。全12話は、右の1シーンとともにちょっと見逃せない番組になりそうだぞ。夏休みは要チェックだ。

すでにアーケードでは3Dホログラフのゲームが出てたから、これは実現してもおかしくない?

AM2研ニュース 「バーチャファイター」が「電視遊戯大賞」授賞!

鈴木裕のトークイベントも

すぎやまこういち、田尻智、桝山寛らによって主催されているゲームミュージアム設立研究会によって選出された「電視遊戯大賞1994」に「バーチャファイター」が見事選ばれたぞ/

授賞式当日は、鈴木裕氏の開発秘話も聞けて盛り上がったぞ。

ゲーム映像を一気に変えた「バーチャファイター」。「II」も期待だ。

田尻智　鈴木裕　桝山寛

当日は世界で1枚しかないTシャツトロフィーも手渡された。新刊「電視遊戯時代」も必見。

ハガキ大募集!

限定生産された超貴重品のブルゾン。デイトナシールもオマケでついてくるよ。

採用者から抽選で特製ブルゾンが当たるぞ!!

「AM2研Express」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるから、どんどんハガキを送ってきてね。サターン版の「バーチャファイター」への意見や要望も、開発の参考にされるかもしれないぞ。採用者の中から毎月1名に貴重な「バーチャファイター」スタッフブルゾンなどを進呈するよ。

メガドラ版「V.R.」日本一タイムアタック結果発表!

高記録続々! 参加者に大感謝!

長らくお待たせしていたメガドラ版「V.R.」日本一タイムアタック大会の最終結果だが、ついに全応募者の審査も終わり、決着がついたので、報告するぞ。

まさに名前のとおり、日本一のタイムにふさわしい超絶的な記録が続出した今大会だが、各コースの上位記録者は右のとおりだ。優勝者への賞品であるメガCD2本体とお好みソフト、ならびにAM2研の記録を抜いた人へのV.R.キャップ(※キャップは数に限りがあるため、上位記録者から当選となります)と「アウトランナーズ」のセットの発送はもう少し待っててね。たくさんの参加ありがとう//

各コース最終ベスト3

【初級コース/AM2研ベストタイム:37''13】
- ●北海道・中村光良:35''33
- ●茨城県・藤田好彦:36''26
- ●東京都・近藤健司:36''40

【中級コース/AM2研ベストタイム:37''66】
- ●宮城県・加納和憲:36''86
- ●茨城県・水野智雄:37''06
- ●沖縄県・國吉　孝:37''06

【上級コース/AM2研ベストタイム:48''40】
- ●石川県・山本　剛:47''80
- ●東京都・平野　崇:47''86
- ●長野県・青木　隆:47''93

※AM2研の記録を抜いた人:のべ計183人

【AM2研Express応募先】AM2研への質問、意見、イラストなどは、〒103　中央区日本橋浜町3-42-3　『BEEP/メガドライブ』編集部「AM2研Express」係まで送ってね。

【セガFAXクラブにAM2研コーナーも登場/】ご好評のセガFAXクラブでAM2研の情報が見れるぞ/　FAX番号03-5950-7790にかけて、音声にそって操作しよう。「バーチャファイターIIの話も聞けるぞ。【急告/】7月16日(土)、クラブチッタ川崎(TEL:044-246-8888)でポリゴンジャンキー開催/　セガのポリゴンゲームがオールナイトで集結するぞ。前売り(3,000円)はチケットぴあ、セゾンで発売中。詳しくはSEP企画(03-37770-5741)まで。

特集 緊急追跡！

セガサターン＆スーパー32X

東京おもちゃショー以後のセガ次世代ゲームマシン最新情報を満載！

スーパー32X、6タイトル画面写真初公開!!

SEGA SATURN

SUPER 32X

32ビットRISCチップでセガ・ゲームはNEXT LEVELへ

東京おもちゃショーで初めて一般公開され話題騒然のセガ次世代マシン。ともに日立製のRISCチップSH2を搭載したセガサターンとメガドライブのパワーアップ・ブースター、スーパー32Xの2枚看板は、まさにセガ・ゲームのNEXT LEVELへのジャンプ・アップを感じさせてくれた。今回の特集では、おもちゃショーで発表されたタイトルを中心にセガ次世代マシン用タイトルの現時点での状況をリアルタイムで追ってみようと思う。セガサターン・タイトルの中で「バーチャファイター」とともに最も開発が進んでいる「クロックワークナイト」の最新画面や制作者インタビュー、さらにスーパー32X対応ソフト6タイトルの画面を初公開だ！　こうして見ると両マシンとも、今年秋の発売に向けプロジェクトが、現在着々と進行中ということがリアリティを持って感じられるはず。どちらのマシンも目が離せない時期になってきたぞ！

日立が開発した32ビットRISCチップＳＨ２。セガのニューハードはこのＳＨマイコンをデュアルで搭載する。

SEGA SATURN

セガ社内でのセガサターンタイトルの開発進捗状況は、思いのほか早かった！
そこで今回は、本体同時発売を目指し着々と制作進行中の「クロックワークナイト」の話をまじえながら、セガサターンのソフト開発リーダー石井部長に開発サイドから見たセガサターンについて語っていただいたぞ！

16ビット機では絶対できないゲームを作ることが原点！

伝説的な作品にすべく制作中です

――「クロックワークナイト」には、かなり力が入っていますね。

石井◎セガサターンはアーケードゲームのヒット作が楽しめるハードであると同時に、コンシューマ機らしさも持つという2本柱でいこうとしてます。業務用からは「バーチャファイター」や「デイトナUSA」がありますが、コンシューマのオリジナルの作品は、企画段階から長時間連続して楽しめることを念頭に置いています。この「クロック～」も伝説的な作品にすべく、ハード開発に先行して、1年以上前から余裕を持って企画をスタートしていたんです。

――設定が変わっていますね。

石井◎普通のゲームのように、例えば時代や舞台設定を〝中世〟とかにすると、出てくる敵なども限られますよね。それがおもちゃの世界ならば、いろんな楽しい発想や、仕掛けができるわけです。

――従来のアクションゲームと違う点はどんなところですか？

石井◎基本はサイドビューの横スクロールタイプなんですけど、回り込むような視点変化もできるんです。最終的にどうなるかはまだ言えませんが、これはウリです。

――セガサターンのCG性能を引き出しているのですね。

石井◎背景は全部ポリゴンで描いています。主人公の動きは、通常はCG用のコンピュータで描いたパターンを取り込んだものを動かしていますが、場合によってはこれもポリゴンで描いている。場面ごとに最も効果的なテクニック使ってます。まあ、いかにセガサターンといえども、ポリゴンの枚数には制限がありますよね。逆に、このハードは3軸の回転スクロールなんかもできますから、そういうものも効果的に使っています。また、これまでマニュアルにしか入れられなかったストーリー説明を、フルCGで映画のように、オープニングで入れてますしね。

――新ハードの第1弾いうことでスタッフが苦労していることは？

石井◎これまでの8ビット機、16ビット機は、ここまでしかできないという制限があるけれど、それが逆にある意味では作りやすかった。セガサターンは、ほとんど何でもできちゃう。そのあたりが開発者の腕の見せどころとも言えるんですけど、当然プログラマーは高等な演算の知識が要求されるし、デザイナーも3次元グラフィックを勉強しないと対応できない。しかもそれだけじゃなくて、今までにない新しい何かを仕掛けていかなきゃいけないという点で、みんな努力していると思います。

コンシューマソフト研究本部
第1コンシューマ研究開発本部長
石井洋児氏

ハード開発、業務用ソフト企画を経て、セガサターンソフトの統括プロデューサーに。

クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険

●ACT
●発売日未定
●価格未定

セガサターン本体と同時に発売されそうな3DCGアクション「クロックワークナイト」。斬新なグラフィックや演出、ゲームシステムなどにも注目されるけど、その舞台設定も超ユニーク！　そこで今回は冒頭のストーリーを紹介してみよう。

時は現代、でもまだハイテクの影響を受けていない、懐かしさを感じさせるアメリカの片田舎。その裕福な家の子供部屋におもちゃのトンガラ・ド・ペパルーチョ三世は暮らしている。

人間がいると動かないおもちゃ達も、夜12時になると時計飾り人形、チェルシーの歌声の不思議な力で動き出す。トンガラの祖父ガールックは当時子供達に大人気のゼンマイ仕掛けの騎士だった。トンガラの楽しみは祖父の代から3代仕えた従者プルンチョに聞いた祖父の冒険を空想することと、子供部屋のアイドル、チェルシーと話しをすることだ。おもちゃ達は毎夜アイドルのチェルシーの回りに集まってくる。彼女にいいところを見せようとトンガラと彼のライバル、ジンジャーは鍵を改造した剣で技を競いあう。カッコいいジンジャーに比べてドジなトンガラ。でも彼は一番の人気者だ。その時突然、停電が起きた。すぐに明かりはついたが、なんとチェルシーが姿を消してしまった。そして一部のおもちゃの顔つきが凶悪に変わっていた。いったい何が起こったのか？　トンガラはロバのパロパロの助けを借りてチェルシーを救いに旅立った。そしてトンガラのライバルジンジャーも……。

CLOCKWORK KNIGHT
Pepperouchau's Adventure
©SEGA 1994

キャラ勢ぞろい！　それにしてもトンガラ・ド・ペパルーチョ（唐辛子・ド・ペッパー胡椒）三世、辛ムーチョな名前だなあ。

CG機能とか、ワイドビジョン対応とかの新しい機能をどう強調して使うかを決めるのも大変です。

ですが、今作っているタイトルは、全部そこをクリアした作品だから自信がありますね。「パンツアードラグーン」も開発者が凝りに凝って、いろんなことに挑戦し、「どうせやるなら中途半端なことはしない」と、今までにない派手な仕上がりを目指してます。

——発表されているソフトの、発売時期などはどうなりそうですか。

石井◎ソフト開発は全体的に順調ですから、ハードの立ち上げ時までに15タイトルぐらいはそろいますが、ジャンルの偏りをなくすなどの調整をマーケティングセクションと詰めてます。サードパーティーも含めると、年内に22タイトル程度が発売されるでしょうね。

——ジャンル的にはかなり幅広いラインナップになっていますね。

石井◎次世代機と言うと、最初に出てくるのはCG系ソフトですね。かといってCG系ばかりのマシンだと思われても困るんですよね。それが優れているといっても、セガサターンはそれだけじゃないんです。それに今後、次世代機でどのジャンルが伸びていくかはわかりませんから、偏ったジャンルに決めつけず、〝お客様が求めてる何か新しいもの〟を提供することを前提に、幅広くいろいろなものにトライしていきたい。ただ、セガの強いところは、研究・開発だけでも1,000人越え、さらに業務用機と家庭用機、さらにテーマパーク事業など、様々なノウハウを持ったスタッフがそろっていますから、幅広く対応できます。

——メガドラでのソニックのようなイメージキャラクターをセガサターンで作る予定はありますか。

石井◎当然なくちゃいけないと思います。「クロックワークナイト」はシリーズ化も考えていますし、こういった作品の中から、オリジナルキャラクターが育ってくれたらいいなと思ってるんですけど。

——最後にユーザーに向けて。

石井◎小説や映画によって人生観が変わるっていうのがありますけど、セガサターンのゲームも、そういう感動を提供できるソフトにしたいですね。笑って、泣いて、身近な娯楽っていうかいい意味でのエンタテインメントに持っていけたらと思います。セガの強みは「遊びを作れる会社」ですから。

トンガラ・ド・ペパルーチョ三世が…

チェルシーに馳せ参じるナイト達。右端はトンガラの父オネオンだ。ちなみに祖父ガールックは、現在行方不明なのだ。

いいヤツなんだけど、イマイチあかぬけない愉快なトンガラ。今日も、彼のドジにおもちゃ達の大歓声があがる。

おもちゃの国に何かが起こった！朝までにチェルシーを救い出さないとおもちゃの国が滅びてしまう！行けトンガラ!!

机の上で

机の上で飛んだり跳ねたり。剣を振るって戦うのだ。背景のリアルさにも注目だぞ。

12時の鐘とともに時計からチェルシーが登場。彼女の歌でおもちゃ達は動き出す……。

場面によって視点が変わる。3Dアクションならではの立体的なゲームフィールドだ。

みんなのアイドル、チェルシーの回りに仲間が自然と集まってくる。

左はトンガラ、右はジンジャー。2人は、ライバル。なんとなくチェルシーはジンジャーのカッコよさにまいっているようなので、ドジなトンガラは気がきじゃない。でもみんなの人気者なんだぞ。

※画面はすべて開発中のものです。

パンツァードラグーン

●SHT
●発売日未定
●価格未定

セガサターン期待のシューティングゲーム「パンツァードラグーン」の新着写真を紹介しよう。このゲームはポリゴンを駆使した3D空間をドラゴンに乗ったライダーを操作して進んでいく新感覚SHTだ。

写真でもテクスチャーマッピングされた背景や視点の切り替えによる後方への攻撃、そして拡大・回転機能を存分に使った画面の迫力が感じとれると思う。動いているところを実際に見ると、ドラゴンの巨大さや滑らかな羽ばたきなど大迫力。完成が待たれる１本だ。

スタンダードな視点。3D空間の奥行きが感じられる。

洞窟の中か!? テクスチャーを張った壁面が美しい。

ドラゴンに乗ったライダーからの視点か!? 視点の切り替えによる演出も自在だ。

後方を向いた視点。後方への攻撃も可能なのだ。

セガサターンRPGタイトルにも注目!! リグロードサーガ

●RPG●発売日未定●価格未定

セガサターンでは、RPGタイトルも続々開発中だ。先月号でお知らせした高田裕三原作の「碧奇魂(あおくしみたま)ブルーシード」をはじめ、CLAMP(クランプ)原作の「マジックナイトレイアース」、そして「ファンタジーアース」「リグロードサーガ」などオリジナル作品もラインナップされている。今回写真を掲載した「リグロードサーガ」は、キャラや地形などすべてを3Dで表現したセガサターンならではの〝バーチャルRPG〟だ。高さの概念も取り入れ、リアルなバトルを展開するぞ。

「リグロードサーガ」。セガサターンのCG能力をフルに発揮した戦闘空間は、新世代RPGの誕生を思い起こさせる。

セガサターン共通仕様のアーケード基板ST-Vも発表！

これまでタイタンと仮称されていたセガサターン共通仕様のアーケード基板ST-Vが、ついに発表。セガサターンと仕様を同じにすることで、量産効果による基板コストを下げ、セガサターン用ソフトとの相互移植を容易に実現できるという。発売は今年末。ソフト供給はNEO・GEOのようなカートリッジ形式をとる。オプションでMPEG対応のCD-ROMやマルチカートリッジ、通信システムなども計画中。すでにセガでは10タイトルのST-Vゲームを開発中だ。

セガサターンへのゲーム供給の強力な助っ人誕生といったところだね。

ST-Vのデモ。左の画面に写っているのは参考出品のST-Vゲーム「ゴールデン・アックス・ザ・デュエル」。

おもちゃショーで発表された超ニュータイトルだ！

先月号に掲載したセガタイトル16作に加え、セガサターンタイトルが、なんと新たに57タイトル発表された。右の表はその57タイトルの内訳だ。サードパーティーの本格的発表とともに公表されたこれらのタイトルは、まだ内容が不明の作品が多いものの、ジャンルは多岐に渡っている。

セガの発表によると現在90のタイトルが進行中という。まだまだ隠し玉があるようだぞ。

バトルモンスターズ(仮)	セガ	ACT
ダイナミックファンタジー(仮)	セガ	ACT
未定・格闘タイプ(アーケード移植)	カプコン	ACT
アクションタイプ(アーケード移植)	カプコン	ACT
OVER DRIVE(仮)	ズーム	ACT
未定・格闘タイプ	タイトー	ACT
未定・格闘タイプ(仮)	データイースト	ACT
重装機兵レイノス2(仮)	日本コンピュータシステム	ACT
慶応遊撃隊(仮)	ビクターエンタテインメント	ACT
未定・3Dアクションゲーム	BELL	ACT
マスターズ(仮)	セガ	SPT
バスケットボール・サターン(仮)	セガ	SPT
バーチャテニス(仮)	セガ	SPT
(仮)サッカー	EAビクター	SPT
4Dボクシング(仮)	ビクターエンタテインメント	SPT
ファイヤープロレスリング	ヒューマン	SPT
ドゥーム2(仮)	セガ	SHT
トムキャット・アレイ・サターン(仮)	セガ	SHT
コットン2	サクセス	SHT
MUSASHI	BELL	SHT
バーチャレーシング・サターン(仮)	セガ	REC
バーチャ・ハングオン(仮)	セガ	REC
サイバーレース(仮)	セガ	REC
ヴァーチャルG.P.(仮)	アトラス	REC
RACE DRIVIN'	テンゲン	REC
USドラッグチャンプ(仮)	日本物産	REC
未定・3Dカーレースゲーム	BELL	REC
エコー・ザ・ドルフィン・サターン(仮)	セガ	SLG
A.Ⅳ	アートディンク	SLG

アクアノートの休日(仮)	アートディンク	SLG
ダービースタリオン・サターン(仮)	アスキー	SLG
クォ・バディス	グラムス	SLG
三國志Ⅳ	光栄	SLG
ハイパーダービー	CRI	SLG
未定・スペースシミュレーション	タイトー	SLG
SUPER301 SQ(仮)	タイトー	SLG
Hard Core	ヴァージンゲーム	SLG
マジックナイト　レイアース	セガ	RPG
ファンタジーアース(仮)	セガ	RPG
リグロードサーガ(仮)	セガ	RPG
バミューダトライアングル	アスク講談社	RPG
MYST	サン電子	ADV
D-GAME(仮)	メディアエンターテインメント	ADV
夢幻画廊(仮)	メディアエンターテインメント	ADV
FANTASY LABYRINTH	メディアエンターテインメント	ADV
スターケイド(仮)	セガ	ETC
サイドポケット(仮)	セガ	ETC
ルクソー・カジノ(仮)	セガ	ETC
将棋サターン(仮)	アスキー	ETC
レインドロップス	EAビクター	ETC
上海Ⅳ	サン電子	ETC
麻雀悟空　天竺	シャノアール	ETC
HOUSING	スーパーソフトウェア	ETC
HOUSING CATALOG	スーパーソフトウェア	ETC
カンダム(仮)	バンダイ	ETC
ウルトラマン(仮)	バンダイ	ETC
未定・3Dピンボールゲーム	BELL	ETC

サードパーティーもサターンプロジェクトをスタートか!?

178社のソフトメーカーがSEGA SATURNに参入

セガサターンは、ソフトメーカーからもかなり期待する声が高まっている。また、セガがサードパーティー充実に意欲的なこともあって、すでに参入を決定したソフトメーカーは178社（6月2日現在）にものぼった。先日のおもちゃショー会場では、その中から公表可能な125社の会社名が発表された。今回はそのメーカー名をお知らせするとともに、各社の開発状況も聞いてみた。

まだまだ、参入を決定したばかりで、企画段階という回答が目立つが、ほとんどのメーカーが「出すからには面白いものを」と今後が期待できるコメントを加えてくれた。戻ってきた回答用紙から、並々ならぬやる気が感じられるものがいくつもあったぞ。

サターンへの要望としては、「できるだけ安い価格での発売」が多かった。

いずれにしても、これだけのメーカーが参入してくれれば、かなり充実したソフトラインナップが期待できるだろう。

メーカーの皆さん、お忙しい中のご協力、本当にありがとうございました。

125社の参入ソフトメーカーを公開！

●メーカー名 開発状況	●㈱ウィザード	●㈱コスモス・コンピューター	●㈱スタジオぴえろ	●㈱ナムコ 2〜3タイトルを考案中。オリジナル、業務用の移植などを予定。	●ピング㈱
●アークシステムワークス㈱	●㈱エイ・ウェーブ	●コナミ㈱ 研究中です。ラインナップはオリジナル、移植ものなど予定しています。	●㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント 参入表明のみ……すべて未定です。	●㈱日本アートメディア	●BELL
●㈱アートディンク 「A IV」、「アクアノートの休日（仮）」の2タイトルが企画段階です。	●エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱ ノーコメントです。	●㈱コンパイル 当面、発表の予定はございません、としかお答えできずごめんなさい。	●㈱ソフトビジョン 基礎研究中。企画内容についてはまだ公表できません。	●日本クリエイト㈱ 参入表明のみ。じっくりと楽しいソフトを作っていきたいと思います。	●編集工学研究所
●㈱I. S. C.	●㈱エンジェル 基礎研究中。新ハードにふさわしいソフト開発のため準備中です。	●㈱彩アート京都	●㈱タイトー 格闘とスペースシミュレーションを企画・開発中です。ご期待ください。	●日本コロムビア㈱ 音楽系約7本、映像系約3本、エデュテイメント系約3本を企画中。	●㈱ポニーキャニオン 現状はアイデア出し程度です。オリジナルゲームを予定しています。
●㈱アクレイムジャパン 具体的なタイトル名は発表できないが、現在開発中です。	●㈱オスカー	●㈱ザウルス	●大日本印刷㈱	●日本コンピュータシステム㈱ 「レイノス2（仮）」（妥協はしない）他、1本企画中。MDからの移植も。	●ポリグラム㈱ 基礎研究中。今まで見たことも聞いたこともないゲームを考案中です。
●㈱アジェンダ	●㈱ガイナックス ご期待にそえるべく、現在は研究中です。ラインナップも企画中です。	●㈱サクセス 基礎研究中。来春早々に数タイトル同時に発表します。	●㈱タカラ 1タイトル企画中。内容は未定。オリジナルに積極的に取り組みたい。	●㈱日本シスコン	●㈱マーバ 参入表明のみ。セガサターンの登場を期待しています。
●㈱アスキー	●㈲ガイブレイン	●サミー工業㈱ 基礎研究中。オリジナルと移植ものを予定。裏切りません（笑）。	●㈱タムソフト	●㈱日本テレネット 未定。現在は社内的にも市場的にも、様子を見るといった状況です。	●㈱マイクロキャビン 1タイトルを開発中。また3Dを使ったRPGを企画中です。
●㈱アスク	●㈱KAZe	●サン電子㈱ パソコンからの移植を2タイトル企画中。始めは移植ものが多いです。	●㈱ティーアンドイーソフト	●日本物産㈱ 基礎研究、企画中。ラインナップはとりあえず家庭用ゲームオンリー。	●㈱マイクロニクス
●㈱アスク講談社 RPGを1月に。3D・RPG、子供向けの図鑑なども予定。	●㈱角川書店	●㈱CSK総合研究所 競馬シミュレーションを1本企画中です。	●㈲ディ・メーレ	●日本メディアプログラミング㈱	●㈱マイクロネット 基礎研究中。新ハードへのドキドキ・ワクワク感をゲームに盛り込みたい。
●㈱アスミック 参入表明のみ。具体的な企画は決まっていません。	●㈱金子製作所 人気業務用ゲームの移植を企画中。ラインナップも業務用移植を予定。	●㈱ジーク	●データイースト㈱ 家庭用と業務用の開発が団結して検討中。当然ST-Vとの連動を考慮。	●㈱ネクステック 「サイバーレース（仮）」を制作中。他にA・RPG、SLGを企画中。	●三菱商事㈱
●㈱アテナ	●㈱カプコン ノーコメント。いずれ発表できると思います。期待していてください。	●㈱システムサコム	●データウエスト㈱ 研究に入る段階。オリジナルやPCの移植を予定中だから忘れないでね。	●㈱ハーモニークリエイツ	●㈲メディアエンターテイメント 3D・ADV「D-GAME」を企画中。SLGや電子ブックも予定。
●㈱アトラス 3Dの部分を基礎研究中。アクティブに動くものを考えています。	●㈲九娯貿易 検討中。3Dを生かしたオリジナルSHTやSPTを予定している。	●㈱システムソフト	●テーピーソフト㈱	●㈱パック・イン・ビデオ 1タイトルを企画中。サターンならではのシステムを開発中です。	●メディアリンクス㈲
●㈲アルシスソフトウェア	●キングレコード㈱ 未定です。	●シムス㈱ スポーツゲームを1本企画中で、これから開発に着手します。	●㈱テクノスジャパン 参入表明のみですが、これからのソフトに期待してください。	●㈱ハドソン ノーコメント。	●㈱やのまん とりあえず参入しました。出すとしたらオリジナル作品です。
●㈱アローマ	●㈱グラフ	●㈱シャノアール	●㈱テクノソフト 参入表明のみ。ハードが秋に発売されるとは思えないのですが……。	●㈱バンダイ 企画中の2点が実作業に入ります。人気キャラの世界にお誘いします。	●ユービーアイソフト㈱
●㈱アンフィニ・エンタテイメント・テクノロジ	●グラムス㈱ 現在SLG「クォ・ヴァディス」を鋭意制作中。発売日、価格は未定です。	●㈱小学館	●テクモ㈱ 具体的な企画は未定。ユーザーの要望であれこれ浮上する可能性大。	●㈱バンダイビジュアル とりあえず参入表明のみです。	●㈱ユニバーサル機械設計センター
●イマジニア㈱ 参入する予定ですが、具体的に何も決まっていません。	●㈱グローディア	●㈱小学館プロダクション 企画・開発の初期段階。ゲーム以外のジャンルにも挑戦したい。	●㈱テンゲン 「RACE DRIVIN'（仮）」を本体同時発売予定で鋭意開発中。他はないしょ。	●㈱バンプレスト 2、3本を企画中。CGの専門部署もありますから、期待してください。	●㈱ヨネザワ
●㈱インターナショナルソフトウェア	●㈱ケイエスエス	●㈱城下エンジニアリング	●東芝EMI㈱ ゲームだけでなく幅広いジャンルのCD-ROMタイトルを検討中です。	●㈱ビーアイ	●㈱ライジング
●㈱インテック 参入表明のみ。ユーザーが納得するハードの価格を望む。	●㈱ゲームアーツ ポリゴン3DSHTと新タイプのRPGを開発中。麻雀なども検討中。	●新日本製鐵㈱	●凸版印刷㈱	●ビクターエンタテインメント㈱ 「慶応遊撃隊2（仮）」など2タイトル、その他いろいろな作品を企画中。	●㈱ランダムハウス
●インフォコム 基礎研究中。CATV配信と将来的にどんな接点を持つか楽しみです。	●元気㈱	●スーパーソフトウェア㈱	●㈱トッパンコスモ	●㈱ビスコ 1作品を企画中（内容は公表不可）。オリジナルや業務用の移植を予定。	●㈱リバーヒルソフト 現状は参入表明のみ。当社とサターンの特徴を生かした作品にしたい。
●ヴァージンゲーム㈱ 1本企画中。今後はPCからの移植や、海外オリジナルものを中心に。	●㈱光栄 「三國志IV」開発のため基礎研究中。ハードの機能を生かすソフトを作る。	●㈱ズーム 基礎研究をしながら「OVER DRIVE（仮）」を企画中。	●㈱トミー	●㈱ビック東海 企画検討のレベル。開発には着手してません。なんとかなるでしょう。	●リンガフォン・ジャパン㈱
●ヴァンテアンシステムズ㈱	●㈱工画堂スタジオ 参入表明のみ。PCタイトルを楽しんでもらいたい気持ちは多大にあり。	●㈱ズームリパブリックネットワーク	●㈱トランスアーツ	●ヒューマン㈱	●㈱和歌山ビジネスコンピュータ

SUPER 32X

いよいよスーパー32Xの動きも爆発的に加速してきたぞ！　セガサターンと同じRISCチップSH2を搭載するメガドライブのパワーアップブースター、スーパー32X。その性能とコストパフォーマンスは、メガドライブをコアとしたニューゲーム・ワールドを築いていくのに十分の実力といえるだろう。

一挙新タイトル、6本の画面写真を初公開だ！

32,000色以上の色数と32ビット機としての３DCG表現、そして従来より厚みのあるサウンドをメガドライブにもたらすパワーアップブースター、スーパー32Ｘ。残念ながら詳細なスペックは今月もお伝えできない。だが、一挙に公開された専用ソフトの画面写真を見てもらえば、そのパフォーマンスがどれほどのものか、わかってもらえるだろう。ラインナップもオリジナルに加え、ユーザーの要望が多かったかつての名作アーケードゲームが入っているなど、楽しみだ。そして、メガドライブユーザーなら、これほどのゲームワールドを14,800円以下の投資で体験することができるのも、セガの意欲の表れといえるだろう。

ずらっとならんだメガワールドハード。今後も幅広い層をカバーし、進化し続けていく。

おもちゃショー会場ではモックアップとともに、初めてデモ映像も公開。16ビット市場の制覇を目指し、セガサターンとともに発進だ！

SUPER 32X LINE UP1

バレットファイターズ（仮）

3Dスペースを駆け抜けろ！

●SHT
●発売日未定
●価格未定

スーパー32Ｘ最大の特徴は、高速ポリゴン表示機能に代表される、３Ｄに関するものだ。となれば、誰もが頭に思い描くゲームは３Ｄのシューティングゲーム。「バレットファイターズ」は、その期待に応える３Ｄゲームだ。

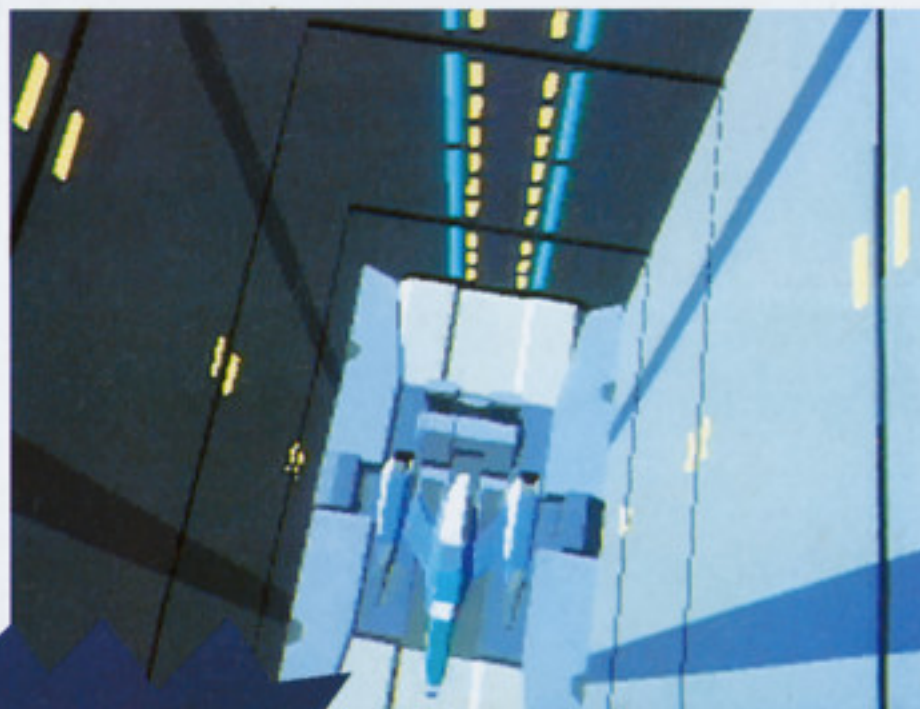
画面が高速ポリゴンで表示されることはもちろん、フラットシェーディング機能を大胆に使った、豊富なシチュエーションが用意される。現在候補にあがっているものだけでも、小惑星帯、敵基地内部、衛星軌道上などさまざま。

またこのゲームでは、３Ｄシューティングには珍しく、２人同時プレイもサポートしている。２人で協力して遊べるのだが、そのほかがPWM音源による音声が人工知能役を務め、戦闘を補佐(ほさ)してくれる点もスーパー32Ｘならではだ。しかもこの音声、ほかのゲームにありがちな「台詞を読むだけ」のようなタイプではなく、しっかりプレイヤーをサポートしてくれる。

さらにスーパー32Ｘならではの演出として視点を変更できるリプレイモードなどがある。

アーケードゲームのような臨場感が味わえる、迫力満点のゲームだぞ。

これも戦闘機発進のデモシーン。視点をなめらかに切り替えられるのも、メガドライブにはないスーパー32Ｘならではの機能のおかげなのだ。

宇宙空間で、巨大な宇宙船に遭遇。コックピットのコンソールにも、緊張感があるよね。ほかにも多種多様な背景が用意される予定だ。

プレイヤーが操作する戦闘機が、基地から発進するデモシーン。

※ゲーム画面は、すべて開発中のものです。

SUPER 32X LINE UP 2

メタルヘッド（仮）

スーパー32Xイチオシの3DロボットACT！

●ACT
●発売日未定
●価格未定

スーパー32Xの機能を生かしまくった3DロボットSHTアクションがこれだ。「バトルテック」にも似た雰囲気だがゲーム性を追求。バーチャルな匂いが漂うハイテク空間での3Dバトルが楽しめるぞ。

プレイヤーが乗るロボットには、４種類の武器が使える。敵を追尾するホーミング弾、弾数制限のない機銃、近距離専用のハンマーナックル、任意の場所に設置できる浮遊機雷といった武器が用意されている。この中から３つをセレクトして装備し、出撃する。

各ステージにはパイロット捕獲、敵機全滅、退却などのミッションがあり、それぞれのミッションを効率よくこなすためには、どの武器を装備して出撃するかが重要だ。機銃＋ホーミング弾＋ハンマーナックルというノーマルな装備や、ホーミング弾×３という重装備での出撃も可能。頭も使わなければ勝つことはできない。またロボットのアクションも多彩で、物陰に隠れたり、建物の屋上に登ったり、屋上から飛び降りたりと、いろいろな演出が盛り込まれている。ポリゴンのマップ上を、まるで現実の世界のように動き回れる臨場感は、スーパー32Ｘの高速画面処理機能によって、実現可能になったわけだ。

見よ!!　この超ハイクオリティでゴージャスな町並みを。

これほど緻密なグラフィックのロボットが、リアルで多彩な動きを見せる。しかも装備する武器によって　ロボットの能力は大きく変わるはずだ。

遠くに見えるビルや空の雲まで、しっかり描かれているのにも驚くが、なによりもロボットの動きに注目したい。この絵が動くなんて信じられる？

「メタルヘッド」を開発中のセガCS4研スタッフにインタビューを敢行！

INTERVIEW

――まず開発コンセプトをうかがいたいのですが。

ＣＳ４研　そもそも「メタルヘッド」では、今までの３Ｄゲームにあった不満を解消したい、という考えの元で作っています。過去の３Ｄロボットシューティングって、周囲をグルグル回って敵が出てきたら撃つ、ただそれだけのゲームが多かったですよね。そうではなく、せっかく３Ｄ座標を使っているわけだから、フィールドを立体的に広げようと思いました。例えばふっと上を見ればヘリコプターが飛んでいて、それを攻撃することもできる。そういう２次元のシステムでは不可能なことを盛り込みたいと思っています。

そして「バーチャレーシング」などでおなじみの、視点切り替えも考えています。ただしプレイしやすさを考えたものと、演出的に考えたものを分け、全部で３～４段階にする予定です。

――スーパー32Xの性能は、開発していてどうですか？

ＣＳ４研　制作者サイドから見たスーパー32Xの魅力は、メガドライブに比べて色数が大幅に増えたということです。メガドライブに「バーチャレーシング」を移植したとき、一番苦労した点は色数なんです。メガドライブでは16色しか使えなくて。やむを得ずタイリング（異なる色を隣合せに置いて中間色を出す手法）を多用したわけですが、今回は純粋に中間色が使えますから、いわゆるメガドライブ的な画面以上のクオリティになります。そして従来のメガドライブのモードとスーパー32Ｘの機能の組み合わせかたしだいでいろいろなアプローチができます。サウンド面でも、音源チップを別に持っているので、使い方しだいでいろいろできそうです。

――製作状況はどうですか？

ＣＳ４研　「メタルヘッド」は、まだ10パーセント程度といった感じです。３Ｄものの場合、システムが完成してしまえば、後はパッパッと進みますから、これでも順調だとは思いますよ。今回３Ｄゲームを作って感じたことは、頭の中で思い描いていたものと、画面に表示されるものが、予想以上に違うということです。いろいろなアイデアはをだしながら、試行錯誤を繰り返すことで、少しずつ面白くなってきています。自信作なので楽しみにしていてください。

SUPER 32X LINE UP3

アルティメイトファンティング（仮）

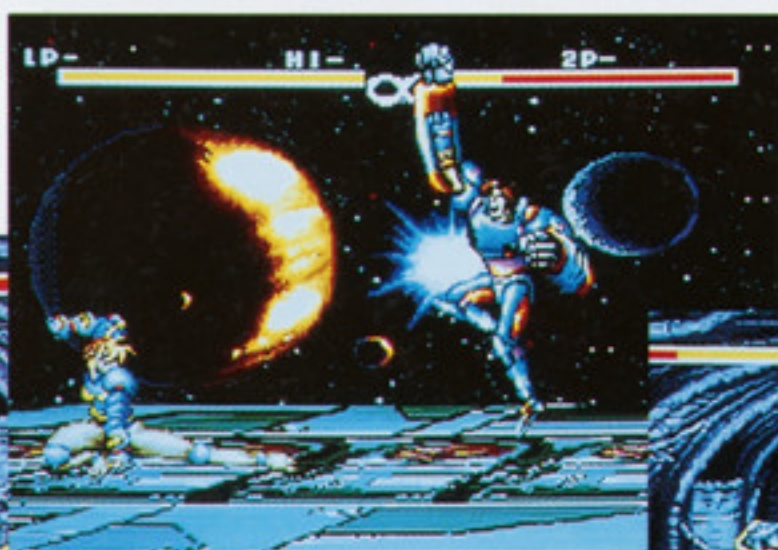
スタンダードなアクションも進化する

●ACT
●発売日未定
●価格未定

いわゆる次世代マシーンは、どれも３Ｄ機能にばかり力が入って、それ以外のゲームが弱い、と言われることがある。しかしこのゲームを見れば、スーパー32Ｘが３Ｄ以外のゲームも強いことがわかる。

このソフトは未来を舞台にした格闘ゲームだ。キャラクターを細かいパーツ単位で管理しており、それによりなめらかな動きや、パーツ単位の拡大縮小などが可能。またキャラクターの動きや必殺技によって、ズームイン、ズームアウトされる点は、逆に次世代マシンならではの演出といえる。

腕のパーツだけを拡大することで、立体的で迫力のある演出効果を醸し出すことに成功している。

キャラクターだけでなく、背景にも力が入っている。例えば破壊された障害物も、拡大機能を使って派手に飛び散るぞ。

キャラクターのパーツを自分で選び、オリジナルのキャラクターを作ることも可能だ。

SUPER 32X LINE UP4

V. R. DX（仮）

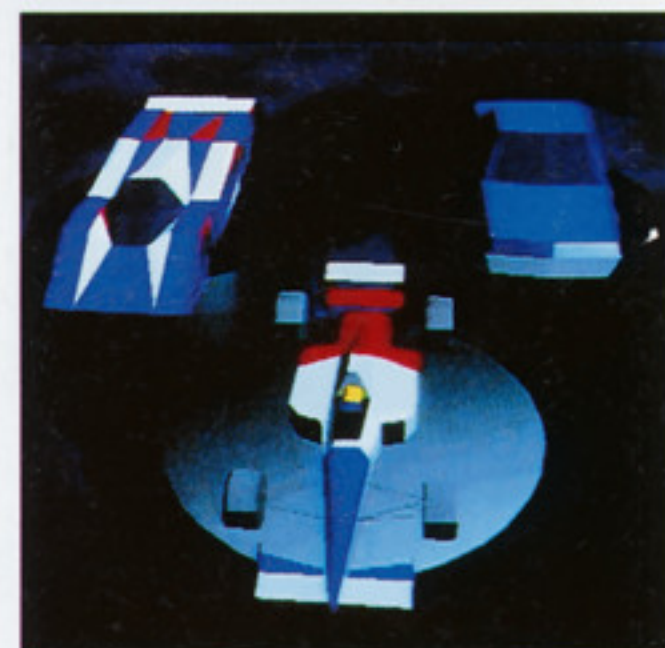
あのV. R.がスーパー32Xに登場！

●REC
●発売日未定
●価格未定

色数も512色中16色の表示だったメガドラ版に比べ、32,768色中256色と大幅に増えるぞ。

メガドライブ版と同じく、画面を２分割しての対戦もサポート。ラップタイムの記録も可能に。

好評発売中のメガドラ版に続き、セガを代表するポリゴンレースゲーム「V. R.」が、スーパー32Ｘにパワーアップして登場するぞ！

ポリゴン数がメガドラ版の倍以上に、また１秒間の画面フレーム数も増えて、よりなめらかな映像と操作感が体験できるこの32Ｘ版は、従来の３コースに加え、新コースが追加されるなど、うれしい要素もいっぱいだ。この他、車種の増加や、ベストタイムのバックアップ、バックミラーの採用など、待望の１本になりそうだぞ。

フォーミュラタイプのほか、ＧＴ、プロトタイプが見えるが、これらの車にも乗れるのだろうか？　これはもう単なる移植じゃないぞ。

SUPER 32X LINE UP5

スターウォーズ（仮）

最新アーケードSHTが早くも！

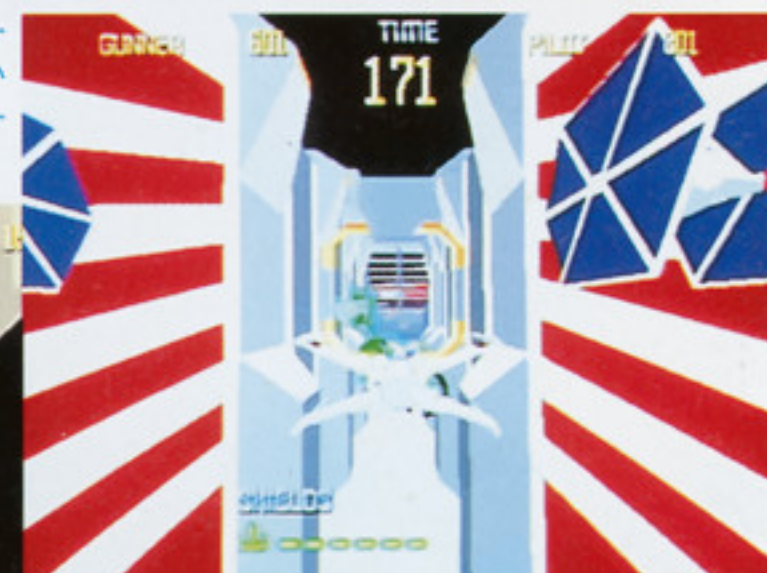
●SHT
●発売日未定
●価格未定

Ｊ．ルーカスの傑作映画「スターウォーズ」での戦闘シーンを再現したアーケードゲームが、スーパー32Ｘに早くも移植される。

ゲーム内容は、X-WINGに乗ってタイファイターなどの帝国軍機を倒し、最終的にデススターを破壊するというもの。もちろん画面は高速ポリゴンで描かれ、迫力は満点。さらにＲ２ドロイドによる音声まで聞けて、気分はまさにルーク・スカイウォーカーな感じ。

２人協力プレイや練習モードも、しっかり移植される予定だ。

援軍のX-WINGとともに、いよいよデススターに潜入。緊張の一瞬だ。

映画でおなじみ、あのデススターでの戦いもバッチリ再現されている。後ろから迫るタイファイターをかわして撃て!!

敵機を破壊。X-WINGには、通常兵器のレーザーガンとホーミングミサイルの２種類が搭載されている。

SUPER 32X LINE UP 6

スーパーアフターバーナー（仮）

伝統の名作をスーパー32Xで

●SHT
●発売日未定
●価格未定

セガ体感シリーズの傑作といえば、やはり「アフターバーナーII」。このビッグタイトルも、スーパー32Xに移植されるからうれしい。

基本的なゲーム内容は、アーケード版と同じ。しかし従来の家庭用マシンでは再現不可能だった巨大建造物やサウンドもバッチリだし、実際の戦闘機に装備されている機能を取り入れてリアリティを増したりと、新しい要素もたっぷり含まれている。ステージや敵も、新しいものが多数登場予定。スピードにも期待したい。

スーパー32Xの高速画像処理機能を使えば、おそらくアーケード並のスピード感が味わえるはずだ。

家庭用マシンで、もっとも再現が難しかったボーナスステージ。これもスーパー32Xの力をもってすれば、楽勝で移植できちゃうよん。

非常に単純な操作だったアーケード版だが、スーパー32X版ではマーカー、ロックなどを採用。パイロットの気分が味わえる。

SUPER 32X そしてCD-ROMのLINE UPも登場する

ざっと6タイトルをお見せしたが、さらに最新情報として5本がラインナップに加えられた。それぞれジャンルが明らかになっただけで、どんなゲームなのかは不明だが、その名称からメガCDを使った作品も含まれていることがわかる。メガドライブ最強のソフト開発が着々と進行しているようだぞ。

タイトル	ジャンル
スーパーモトクロス（仮）	RAC
ファーレーンハイトCD（仮）	ADV
36グレイティストホール（仮）	SPT
サージカルストライクCD（仮）	SHT
TEMPO（仮）	ACT

メガCD、そしてスーパー32Xというアタッチメントを装着し、16ビットワールドを超越したメガドライブ。わずかな投資で、32ビットマシン以上のゲームソフト体験が期待できそうだ。

スーパー32Xがもらえる「メガワールド アップグレードキャンペーン」を実施中！

さて、この緊急追跡記事を読んで、セガサターンやスーパー32Xへの期待がさらに深まった人は多かったのではないだろうか。

そうなると今後はお金の使い道も慎重にならざるをえないのだが、この夏も魅力的なソフトが数多く発売され、悩まされる。

セガはそんな我々にはうれしい企画「メガワールド　アップグレードキャンペーン」を実施中だ。抽選で1,000名をスーパー32Xのモニター会員にしてくれる。つまりもらえてしまうわけ。また、残念ながら会員になれなかった人2,000名にもシャレたデザインのゲーム機専用ラック「メガラック」が抽選でプレゼントされる。ソフト購入がアップグレードに近づくチャンスを作ってくれるし、ハードも対象だから仲間を増やすチャンスだ。詳しくはソフト取扱い店にて。期間は9月30日まで（当日消印有効）。応募先は〒103-91東京日本橋郵便局私書箱292号 SEGA CATCH UP SUMMER 94 メガワールド　アップグレードキャンペーン係へ。

キャンペーン対象ハード&ソフト

メガドライブ2、メガCD2（取扱い説明書のSEGAマーク1枚）、NMAプロバスケットボール'94、ズールのゆめぼうけん、ハイブリッドフロント、Jリーグプロストライカー2、パノラマコットン、英雄伝説、幽☆遊☆白書、ダイナマイト ヘッディー、ラングリッサーII、シャイニング・フォースCD、ジュラシック・パーク、LUNAR ETERNAL BLUE、爆伝〜アンバランスゾーン〜、スターウオーズレベル・アサルト、ソウル・スター、バトル・コープス、大封神伝（以上ソフトは説明書の三角券を2枚1口とする）

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガホットメニュー

ラングリッサーⅡ

発売まであと1カ月！ 辛抱強く待て

完成度ゲージ 100％ 1人プレイのみ

●メサイヤ
●8月上旬発売予定
●9,800円
●SLG
●16M＋B・4

©1994 NCS CORP.

序盤の山場、シナリオ7～9まで紹介！

発売まであと1カ月に迫った「ラングリッサーⅡ」。先月はシナリオ4～6、シェリー、アーロンの両名を仲間に加わえ、カルザス城へ向けてさらに旅を続ける、といったところで終わった。そして今回はシナリオ7から、序盤の山場ともいえるシナリオ9までを公開するぞ。

また今月は、各クラスが雇える傭兵の一覧表を掲載した。ページのスペース上、残念ながら各傭兵の説明ができないが、クラス、傭兵ともども、前作よりかなり増えていることはわかっていただけるだろう。

雇える傭兵の一覧だ！

クラス名称	雇える傭兵
ファイター	ソルジャー
クレリック	ガードマン
ウォーロック	ガードマン
ロード	パイク
ナイト	ホースマン
ホークナイト	グリフォン
クロコナイト	マーマン
ヒーラー	モンク
ソーサラー	エルフ
シャーマン	ガードマン、パイク
ハイロード	ファランクス、エルフ
ハイランダー	ヘビーホースマン、グラディエーター
マジックナイト	ヘビーホースマン、エルフ
ユニコーンナイト	ヘビーホースマン、エルフ
ドラゴンナイト	グリフォン、ホースマン
サーペンナイト	マーマン、エルフ
プリースト	ファランクス、モンク
ビショップ	ファランクス、モンク
メイジ	エルフ、ソルジャー
アークメイジ	バリスタ、ファランクス
ウィザード	バリスタ、グラディエーター
ハイプリースト	アーマーソルジャー、ファランクス
セイント	バリスタ、モンク
セージ	アーマーソルジャー、ファランクス
パラディン	ドラグーン、エンジェル
ソードマスター	ファランクス、アーマーソルジャー
ナイトマスター	アーマーソルジャー、ドラグーン
グランナイト	ヘビーホースマン、ファランクス
シルバーナイト	ドラグーン、グリフォン
ドラゴンロード	エンジェル、ファランクス
サーペンロード	バリスタ、グラディエーター
キング	バリスタ、アーマーソルジャー

クラスによって雇える傭兵が違う。クラスチェンジを行う際には、雇える傭兵の種類もちゃんと認識しよう。なるべくいろんな傭兵を揃えると便利だ。

左の写真のように、傭兵はいろいろ混在して雇うことができる。クラスが変わっても、それまでに扱えた傭兵はちゃんと雇うことができるぞ。

■味方キャラクターの頭の＊印はNPC（自分で動かせないキャラ）です。

SCENARIO 7 死霊の復活

モーガンの魔の手より村を救ったエルウィン達は、シェリーの剣の師であるアーロンの好意により、村で一夜を明かすことになった。

やがて辺りは一面闇におおわれ、昼間の激しい戦いがうそのように静まり返っていたその頃、村はずれにある墓地で数名の男達が何かの儀式を行っていた。そして邪悪な気配が辺りに充満すると同時に、土の中より不気味な何かが目覚めようとしていたのだった……。

勝利条件
●ネクロマンサー・ギナムの撃破
敗北条件
●シビリアンの全滅
●エルウィンの死亡

スライムとアンデッド系のモンスターが多数現れるシナリオ。モンクやガードマンは選出しておきたい(特にモンク)。さらに、ターンアンデッドの魔法を使えるところまで成長していれば言うことなしだ。また、水兵系のリザードマンや飛兵系のグリフォンも現れるので、エルフも選んでおきたい。ただし、平均的なレベルアップを行っている場合、別々のキャラクターで3種類を独立させるのは難しいので、傭兵の構成をよく考えるべし。

6ターン目になると、カルザスの飛兵騎士・キースが登場する。しかし、同じく6ターン目の敵ターンで、マップ右下より増援軍団が現れるので注意しよう。

このシナリオで大活躍するのは、おそらくリアナであろう。アンデッド軍団は強いが、ターンアンデッド（アンデッド系を消し去る）の魔法と、モンクで対抗すればイチコロだ。

ホークナイトのキースはグリフォン軍団を率いて現れる。それに対し、敵増援部隊はアサシン率いるソルジャー軍団だ。

村人を無傷状態でクリアすると、幻のアイテム、＊＊＊ストーンがもらえる。しかし、シビリアンてなんでみんな若い女の子なんだろう？

●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー／アーロン／＊村人（クレリックLv 2）×3

●敵……指揮官（ネクロマンサーLv 1）×2／グレートスライムLv 4×2／指揮官（サーペンナイトLv 1）／指揮官（ホークナイトLv 3）／ギナム（ネクロマンサーLv 7）

キース

カルザス城飛兵部隊の隊長。寡黙で、冷静沈着な軍人であり、シェリーの直属の部下でもある。よく城を抜け出すシェリーのために、常に悩みが絶えないらしい。

SCENARIO 8 空のかけ橋

完全武装したレイガルド帝国の青竜騎士団が、カルザス城へ向かっているという報告を受けたシェリーは、急ぎカルザス城へ向かうことにした。いかに鉄壁の守りを誇るカルザス城でも、手薄になっているところを狙われればひとたまりもないからだ。

カルザス城への近道をとったエルウィン達は、巨大なクレバスに差しかかった。しかしすでに敵は先回りしており、クレバスにかかっている吊り橋を落とそうとしていたのだ。別の道を取る時間もないエルウィン達は、強行突破を試みるのであった。

勝利条件
●23ターン内にクレイマーを撃破
敗北条件
●ターンオーバー
●エルウィンの死亡

飛兵以外のキャラにとっては、かなり足場が少ないマップ。ここでは、自由に動き回れるグリフォンや、飛兵を一発で倒せるエルフなどはもちろんのこと、パイク（ファランクス）やソルジャー（グラディエーター）も出すのを忘れずに。

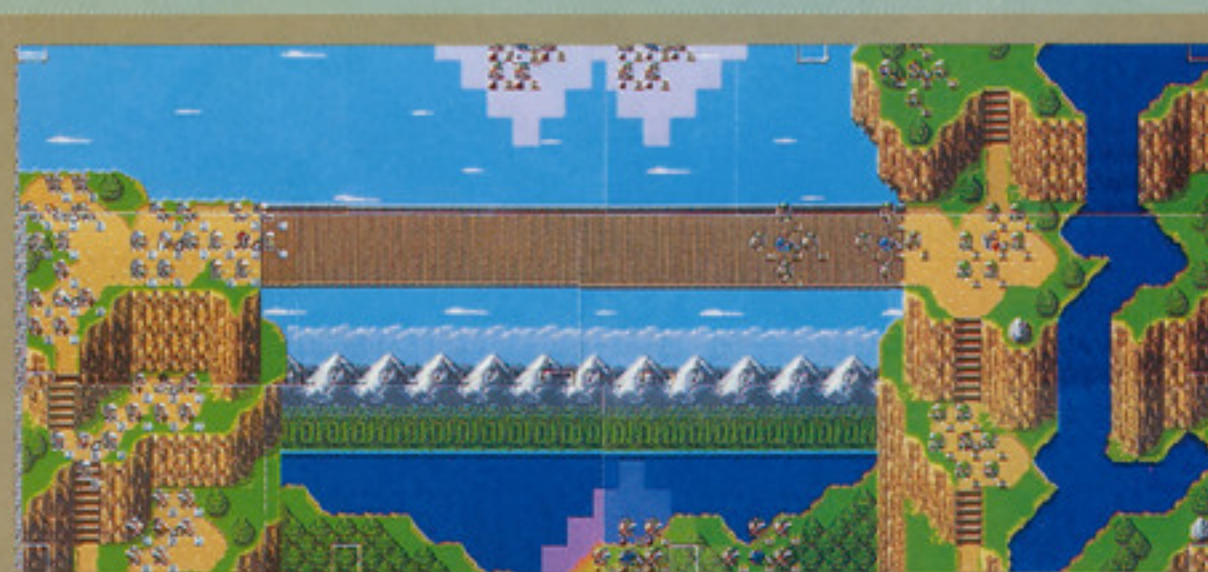
上下にいる飛兵4部隊が一気に襲いかかってくることはない。迎撃にあたるエルフはなるべく中央に位置させておき、4部隊を倒すまではなるべく温存を心がけよう。

クレイマーに攻撃をしかけると、マップ左よりバルカスとゾルムが現れる。ゾルムは倒せるが、バルカスは現時点では少々手ごわいのでムリに相手をする必要もない。

このシナリオでは、飛兵の使い方がポイント。倒しそこなった敵のとどめや、吊り橋の端に位置したエルフを橋代わりなどに使おう。

バルカスはパイク軍団、ゾルムはソルジャー軍団を引き連れて登場する。ムリに倒す必要はないが。

カルザス城はすでにレオンの攻撃にあっている！ 急げ！

所属する部隊が違うといえども、仲間は仲間。助けなければ男がすたる、ってか？

●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー／アーロン／キース

●敵……指揮官（ホークナイトLV 1）×2／指揮官（ホークナイトLV 6）×2／指揮官（メイジLv 1）×2／指揮官（マジックナイトLv 1）×2／クレイマー（ハイロードLv 1）

SCENARIO 9 カルザス城の攻防

クレイマーを倒し、無事クレバスを渡りきったエルウィン達は、カルザス城へと急いだ。「この森を抜ければ、カルザス城まであと少し……」。一行ははやる気持ちを押さえ、足早に駒を進めた。
「カルザス城が⁄」。森を抜け、広大な土地に出た瞬間、誰ともなく叫んだ。そして城の周りを取り囲んでいたのは、まぎれもなく青竜騎士団であった。
いかにカルザス城とはいえ、レオン率いる精鋭部隊が相手ではそう長くもつはずがない。エルウィン達は今、カルザス城をめぐり激しい戦いを繰り広げようとしていた。

勝利条件
●レアードの撃破
敗北条件
●NPCの全滅
●エルウィンの死亡

強敵・レオンといざ対決⁄ と思いきや、レオンはゲームが始まる前にいなくなってしまう。しかし、レアードがまだ残っているので当然安心はできない。このシナリオで選出する傭兵は、ファランクス系、ヘビーホースマン系、エルフ、グリフォンなど。現在のレベルで最高の兵力を整えておこう。特にファランクスは、対レアード戦で必要になるぞ。

マップ中央にはダークエルフが控えているので、飛兵は彼らの攻撃範囲に入らないように注意。山岳地帯を中心に、左右より駒を進めながら戦おう。
なおリアナとスコットは、このシナリオをもって、いったん仲間からはずれる。次にまた会えるのはいつであろうか……。

城を攻撃するバーサーカー。一気に攻めてはこないけど、守備兵が頼りないので、一刻も早く救援に向かいたい。

レアードはかなりの強敵。しかし、アタックの魔法をかけたファランクスなら、労せず倒せる。

カルザス城にリアナを送り届けたエルウィン。彼女と再会できるのはいつの日か？

リアナとスコットとの別れ

同じく、リアナを送り届ける役目が終わったスコット。彼もサルラスへ戻ってしまう。

●味方……エルウィン／ヘイン／スコット／リアナ／シェリー／アーロン／キース／＊指揮官（ファイターLv7）×2／＊指揮官（ロードLv1）

●敵……指揮官（ナイトLv10）／指揮官（ロードLv6）×2／指揮官（マジックナイトLv6）×／指揮官（メイジLv4）×2／指揮官（ドラゴンナイトLv3）／レオン（ロイヤルガードLv1）／レアード（シルバーナイトLv1）

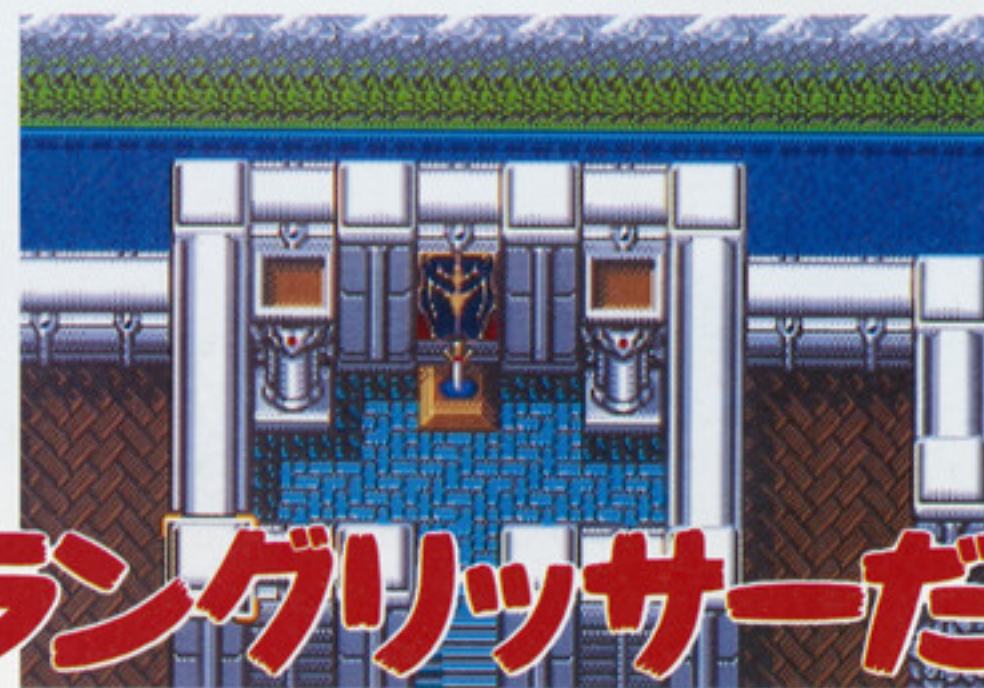
アルハザードの秘密を知る大魔導師とは…？

「アルハザードの復活には、ダークロッドが必要」。石版を解読していた光の大神殿の司祭が、エルウィン達にそう告げた。しかし、それがどこにあるかまではその石版にも書いておらず、場所を知る者も誰もいなかった。
いや、1人いた。数百年生き続けているという伝説の大魔導師である。エルウィン達はスコットと別れ、リアナをカルザス城に残し、大魔導師に会いに行くのであった。

アルハザードの復活を阻止し、世界を守るためには、帝国より早くダークロッドを手に入れなければならないのだ。

黒竜魔導師団を従えるエグベルト登場⁄ いずれ戦わなければならぬ、強力な敵だ。

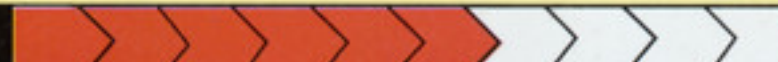
辺り一面が炎の海に⁄ どんな屈強な戦士でも、この業火に焼かれたら最後だ⁄

湖の底に沈む、伝説の城・バルディア城。そして……静かな眠りについていた聖剣が今、蘇る⁄

ラングリッサーだ！

メーカーからひとこと

秒読み開始⁄ 31104000秒後にはみんなのモニターにエルウィンの勇姿が映し出されているはずだよ。寝不足にならないように、今のうちから睡眠を預金しておくように、隠しクラス、隠しアイテムも豊富にあるから、まばたきしないでやってね（無理だって） （メサイヤ うとさ）

魂斗羅 ザ・ハードコア

ぶち壊す快感にシビレルぜ！

完成度ゲージ 60% 2人同時プレイあり

●コナミ
●9月23日発売
●9,000円
●16M

これぞアクションシューティングの真骨頂だ!!

ブチ込め弾丸!!

2人プレイで走れ！ 飛べ！ スライディングだ!!

コナミのハードシューティングアクション「魂斗羅」が、いよいよメガドライブに登場する。このメガドライブ版では、シリーズ初、4人からセレクトできるキャラや、ストーリーに沿(そ)って分れる分岐ステージなど、新たな試みがいくつもされている。しかし、2人同時プレイや独特の操作感覚など、基本的なところもちゃんと受け継がれているのだ。今回はそのキャラと、ゲームの序盤ステージを紹介しよう。

細部に渡って凝りまくっているぜ！

このゲームには、普通プレイしただけではわからない細かな場所に、かなり凝った演出がされている。そのいい例がキャラ選択の疑似モーフィングだ。レイの顔から、シーナの顔に変わる所など、ちょっと見ただけじゃ気がつかないぞ。ステージ中も、気の利いた演出が見られる!?

疑似モーフィングでぐにょ～ん

最近では映画やCMで当たり前のように使われるようになった、CG技術の1つモーフィングを疑似的に再現してキャラ選択を演出。

4人の魂斗羅チームからベストキャラを選ぶべし

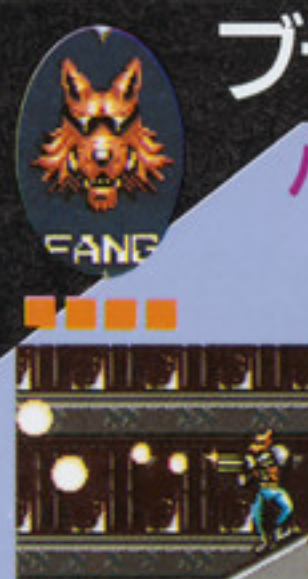
レイ・パワード

コントラ・マン

スラム地区出身。不良グループのリーダーだった彼は、魂斗羅部隊のドイル班長に、生まれながらの戦闘センスと野性の勘を見い出され特殊部隊の訓練を受け、今日に至る。彼は着弾すると威力が拡大するクラッシュグレネード、5方向に大口径の弾を撃つスプレッド、自動ターゲティング装置内蔵のホーミングランチャーなどの武器を使いこなす。部隊の中でも能力的にバランスが取れており、そのため活躍の場も多い。外見はいたってクールなのだが、その内には燃え上がるような闘志を抱いているのだ。新しい魂斗羅の英雄が今、ここに生まれようとしている。

ブラッド・ファング

バイオパワーモンスター

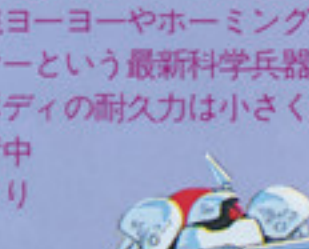
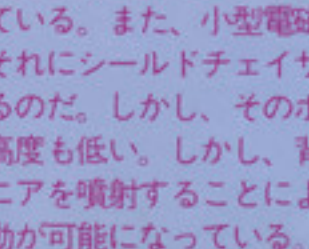
発達した遺伝子工学とサイボーグ技術が産んだ、最強の戦士。常に沈着冷静で判断力に長けており、部隊内の信頼も厚い。彼は強靱な肉体を武器とし、その拳からくりだすグレネードパンチは絶大な破壊力を持っている。また、体内に蓄積したパワーを放出する爆裂拳は、バイオ科学の融合生命体である彼ならではの技である。右腕はガトリングガン兼ファイヤーバーナーガンになっている。身体が巨大だが、そのぶん耐久力があり、人間の戦士よりも生還率は高い。

シーナ・エトランゼ

レディ・オブ・ファイター

魂斗羅部隊の紅一点。しかし、入隊以前の彼女の経歴は明らかではない。一説では、ある組織でゲリラ活動をしていたとの噂もある。実際に、彼女のジャングルでの戦闘能力は一個小隊に匹敵するといわれている。彼女の使う武器は、レイのものより射程距離が短いクラッシュグレネードや高出力レーザー、サーチ能力のあるニードルスプレッドなどである。能力としてはレイと同じレベルだが、あえて彼女が女性であることを意識すれば、部隊内で最高の能力を持っている戦士といえよう。

ブラウニー(CX-1-DA300)

リトル・バスター

そのロボットらしからぬ性格から部隊内ではブラウニーという愛称をつけられ、親しまれている。彼には、様々な情報処理システムとリンクする能力があり、諜報活動を得意としている。また、小型電磁ヨーヨーやホーミングアンカー、それにシールドチェイサーという最新科学兵器が装備できるのだ。しかし、そのボディの耐久力は小さく、射撃水平高度も低い。しかし、背中のバーニアを噴射することにより空中移動が可能になっている。

STAGE1 理屈はいらない!! ありのままを見ろ!

街を襲う敵ども!

うらあどけい

GO!

クリスマスに起こった軍事COMの反乱。機動兵器が暴れている!

中ボスなんて

ビルの入口を破壊して登場する無人機動兵器。ファイヤーバーナーを噴射しながら、回転して突っ込んでくる。破壊だ!

ビルが

最後は自爆し、カミカゼアタックをしてくる。その先のビルが根本から傾いてしまった! やることなすことハデだぜ。

街の向こうからひとっ飛びで人型歩行兵器がやってくる!

大ジャーンプ!! どわあ!!

有人機動兵器に乗りまくっているのは!?

回転しまくり

最後に待ちかまえていたのは、今までの無人兵器ではなく、有人兵器!? 誰だ!

分離するし

最後には、上下分割して攻撃してくる。ダッシュアタックもあるし、かなり高性能な兵器だ。やられるか!

伏せろ!

乗っていた男は、デッドアイ・ジョーと名乗り、逃げていった。だが、その時研究所からSOSが!!

ここで分岐!

ルート2 研究所へ向かう

ルート1 ジョーを追え!

STAGE2 シリーズ初のルート分岐があるぜ!!

ルート1 デッドアイ・ジョーを追う

謎の男デッドアイ・ジョーを追って、ハイウェイへ来た魂斗羅戦士。そこにも、敵は待ちかまえていたのだった。その攻撃をくぐり抜け、ついにジョーを追いつめたと思いきや巨大ロボットに乗って、ヤツが迫って来た! はたしてヤツを捕まえることができるのか!?

トンネルでは、高速機動兵器がグルグル襲う。

バイク変形

ガシン! ガシン! とカッコイイぜ!

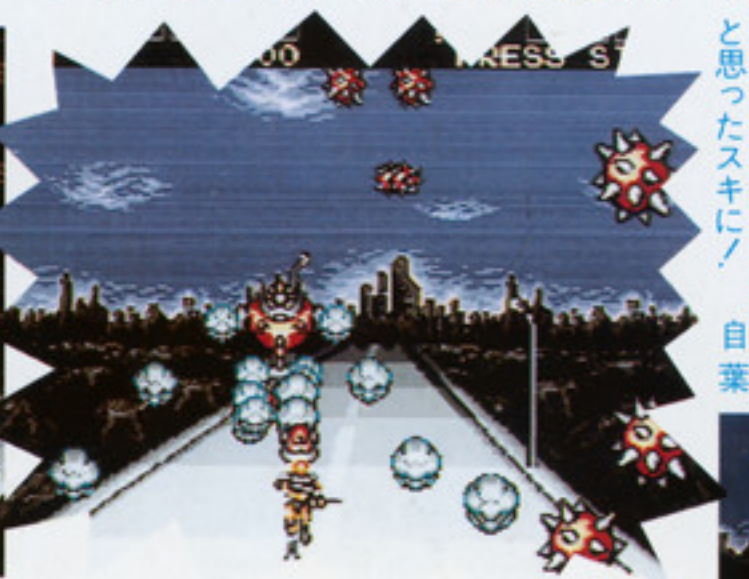
ジョーは、小型空中艦に乗り込んだ。コアを破壊しろ!

こんどは

GO!!

小型艦は破壊したが、その後に後ろから何かがやってくる! 巨大ロボットに乗ったデッドアイ・ジョーだ! 追いつかれてしまうぞ。

とにかく走って攻撃をよける。追いつかれた時に撃つのだ!

走れ走れ走れ〜!

デッドアイ・ジョーを捕まえたが、何かおかしいぞ。と思ったスキに!

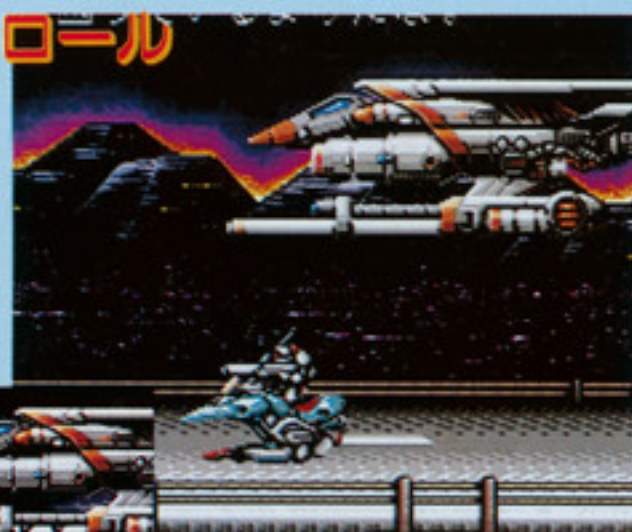
自爆してしまった! 最後に残した言葉も気になる。陰謀の臭いがするぜ。

ルート2 バイオ医療研究所へ向かう

研究所からのＳＯＳを受けて、急ぐ魂斗羅戦士だが、間に合いそうにもない。しかし、そこへエアパトロールの機体がやってきてくれた。ノリのいいパイロットとともに、激しい戦いの夜間飛行としゃれこもう／

グリグリまわるぞ！

エアパトロール

バイクのスピードでは間に合わない。その時！グッドタイミングなヤツが来てくれた。たのむぜ！

しかし、後方から敵が。まったく休むヒマもないくらい激しいぜ。

左だ!!

右だ!! 空中では、飛行ロボットの追撃をかわしてゆくのだ。

前だ!!

後ろだ!! こんなに旋回したら目がまわっちゃうぜ。倒したと思ったら、次は飛行機が来たぞ。

これぞ空中戦!!

ムリヤリ着陸!!

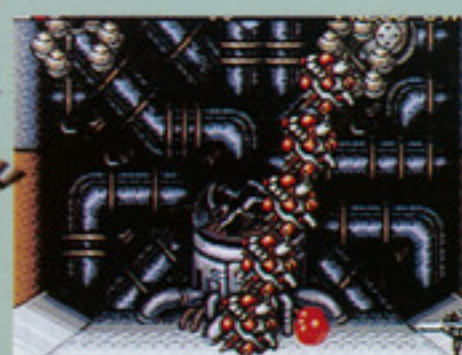
研究所はすでに……

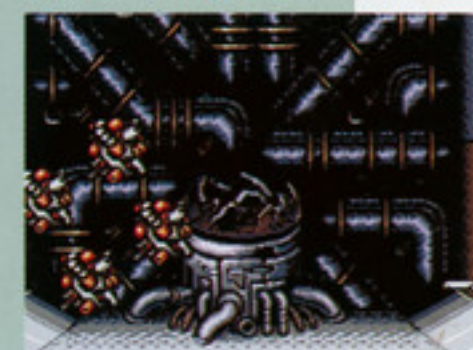
研究所は謎の集団に襲われている最中だった。遺伝子工学の権威、ジオ・マンドレイクがヤツらに捕まっているぞ。

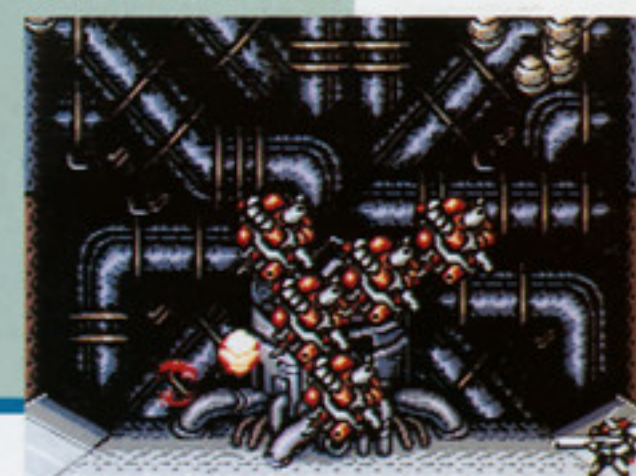
激しい空中戦が終わり、やっと研究所についたが、時すでに遅し。エイリアンから採取した細胞が、謎の敵集団に奪われた後だったのだ／　細胞培養カプセルの前で立ちつくす戦士の前へ突然、謎の巨大兵器が現れた／

BOSS君の工作講座

でけーぞ BOSS

培養カプセルの部屋での戦闘だ。ヤツはおかしなブロックで何か作ろうとしてる。

ブロックを積み立てた。倒れる前に撃って破壊しないとあぶない／

今度はブロックで輪を作った。跳ね回るぞ！

おお、ロケット！　こっちに突っ込んで来る。

交互に動くブロック。これらを破壊するとボスが怒るのも見モノ。

さらにこの後ハード&アクティブなシーンが待っている！

スクラップ!! 向こうからバイク部隊が走って、ここまで来る。来た時点で破壊しないと、そのスピードに追いつけない／　来る順番をちゃんと見ておかないと／

バーチャル!! スクラップといっしょに、小型ロボットが飛び出してきた。次から次へと狙いをさだめろ／

ジャンゴー!! スクラップの塊のようなヤツだが、なかなかどうして強い。伸びる腕と回転する尾を飛び越えろ。

何だ！コイツは!?

開発者さんからひとこと

最近ユーザーから「コナミは海外向けソフトばっかり作ってる」とのお叱りの手紙が多く届く。しかし、ここではっきり言っておこう。誰が何と言おうと、こいつは俺達が渾身の力を込めて日本のメガドライバーのために作った「魂斗羅」だ、受け取れ!!　（おおあじ）

スパークスター ～ロケットナイトアドベンチャーズ2～

SFCに進出できた数少ないヒーローの1人です

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

- ●コナミ
- ●9月15日発売
- ●8,800円
- ●ACT
- ●8M

SPARKSTER

PRESS START BUTTON

©1994 KONAMI CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

あのヒーローが髪をなびかせてメガドラに帰ってきた

メガドラユーザー、コナミファン、よろこべ！　あのロケットアクション「ロケットナイトアドベンチャーズ」のヒーロー、スパークスターが、パワーアップ＆シェイプアップして帰ってくるぞ。

その名も「スパークスター」。もちろん得意のロケットアクションは健在だ。ちなみにスパークスターは、スーファミでも発売される。メガドラ市場から出たヒーローということで、ぜひとも活躍してほしいところだね。

今回は2段階の溜めができる。たくさん溜めてロケットアタックすると、スピンしながら進む。

前作ではぶらさがることしかできなかったワイヤーだが、今度は綱渡りのようなこともできる。

ただいま～

今度のスパークスターはココが新しい！

主人公は前作と同じくスパークスターなのだが、彼の力はよりパワーアップされている。それにともない、操作方法やゲームシステムも、少し変更されているけど、全体的にはかなり遊びやすくなったぞ。

そのほか、ゲームをより楽しくする演出や仕掛けも加えられている。とは言っても、操作がそれほど難しいわけではないので、初めての人も安心して遊べるのは、さすがコナミといった感じかな。

それではさっそく、今回のスパークスターのどこがパワーアップしたのかを見ていこう。

ロケットアタックを使えば、ジャンプで届かない所にも行けるし、連続攻撃もできる。

NEW ロケットアクション

前作ではボタンを押したままにして、パワーを溜めなければ使えなかったロケットアタック。しかし今回はボタンを離していても、自動的に溜まるようになった。またパワーも2段階あり、それぞれ効果時間が異なる。

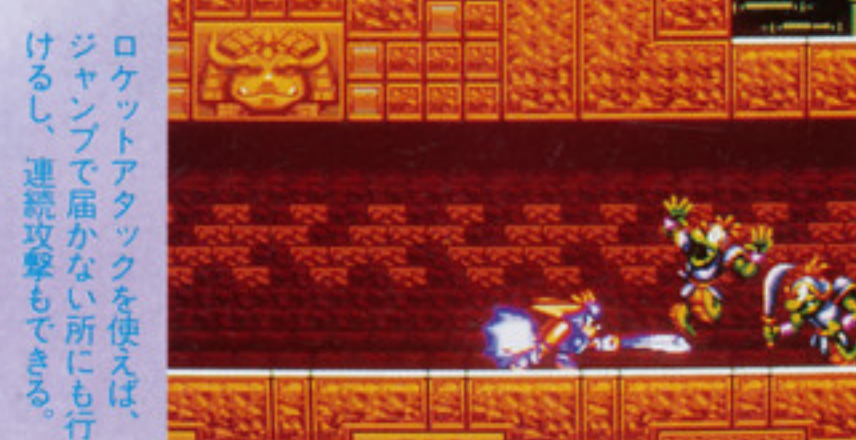
ボタンを押したままにしなくても、ロケットパワーが溜まることを利用する一例がコレ。

ロケットアタックで真上に飛ぶ。落ちる間にパワーが溜まり、途中で横にアタックできる。

NEW スロット

フィールドに落ちている宝石を、赤なら1個、青なら10個集めると、画面右上にあるスロットが回転し始める。そして止まったマークのアイテムが、空から降ってくるという仕掛けが加わっている。

●青10個　または　●赤1個

スロットに出たマークが示すアイテムが、空から降ってくる。体力全回復の肉のほか、爆弾なんかが降ることもある。

NEW パワーアップ

前作でのスパークスターは、自分自身がパワーアップすることはなかったが、今回は待望のスパークスター強化アイテムが登場する。剣の力を強化して攻撃力を上げたり、ロケットアクションが使いやすくなったりするぞ。

スパークスターが振る剣に注目。アイテムを取ると剣が炎に包まれ、攻撃力が圧倒的に上がり、有利になるぞ。

これが問題の、剣をパワーアップしてくれる、ありがたいアイテム。

こちらのアイテムの効果は謎。形からすると、ロケット関係かな？

アクセル・ギア、シェリー姫、そして新たな敵ゲドル
STORY OF SPARKSTER

スパークスターが死闘の末、邪悪な権化ピグスターコアを倒してから5年が過ぎた。しかし平穏な世は訪れなかった。そう、デボチンドス帝国によって統率されていた各地の種族が、呪縛から解き放たれて暴れ出したのだ。

エレホーン全土は再び戦火の炎に包まれてしまうことになった。その中にデボチンドス帝国に代わる、凶悪な国家が現れた。各地の種族を邪悪な魔術で屈伏させ、魔道国家を築き上げていた。その魔道国家の王は、ロケットナイトの存在を知り、スパークスター抹殺の命を下したのだ。

一方エレホーン各地には、古より伝わる7つの封印伝説というものがある。この封印を解いたとき、ロケットナイトに聖なる力が宿り、無敵の戦士が誕生するという。スパークスターは、伝説の戦士になれるのか。かくして一人孤独な戦いが始まった。

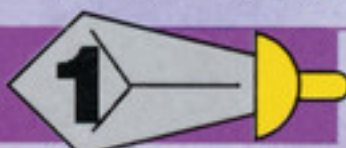
お姫様をさらってしまうアクセル・ギア。写真は前作から。

これも前作から。アクセル・ギア対スパークスターの対決。

謎が深まる大迫力のオープニング

前半のステージをちょっとだけ紹介だぁ!!

このゲームに、全部で何面用意されるのかはまだ不明だが、ここで前半のステージ1、2を軽く紹介しよう。どちらの面も序盤ながら、前作では見られなかった新しい仕掛けが盛り込まれているので、油断はできないぞ。

STAGE 1

最初のステージは、前作の1面のような雰囲気が漂う地上面。巨大なメカの相手をしつつ、舞台は森へと移っていく。この森が意地悪で、上から滴り落ちる毒々しい液に触れると、ロケットアタックが使えなくなってしまうのだ。さらに森には、顔のある木、トランポリンに乗ったワニなど、ふざけたキャラクターが目白押し。笑えるよん。

前作で遊んでいた人には見覚えがある、巨大な乗物。でも今回の敵はブタじゃなくてワニだよ。

ジャマな腕が下がった瞬間に攻撃。

ロケットアタック!!

なぜかトランポリンに乗って対決。タイミングが大切。

まるで真鍮（しんちゅう）のような砲台は、2段溜めのスクリューアタックでネジをはずして壊しちゃえばいい。

STAGE 2

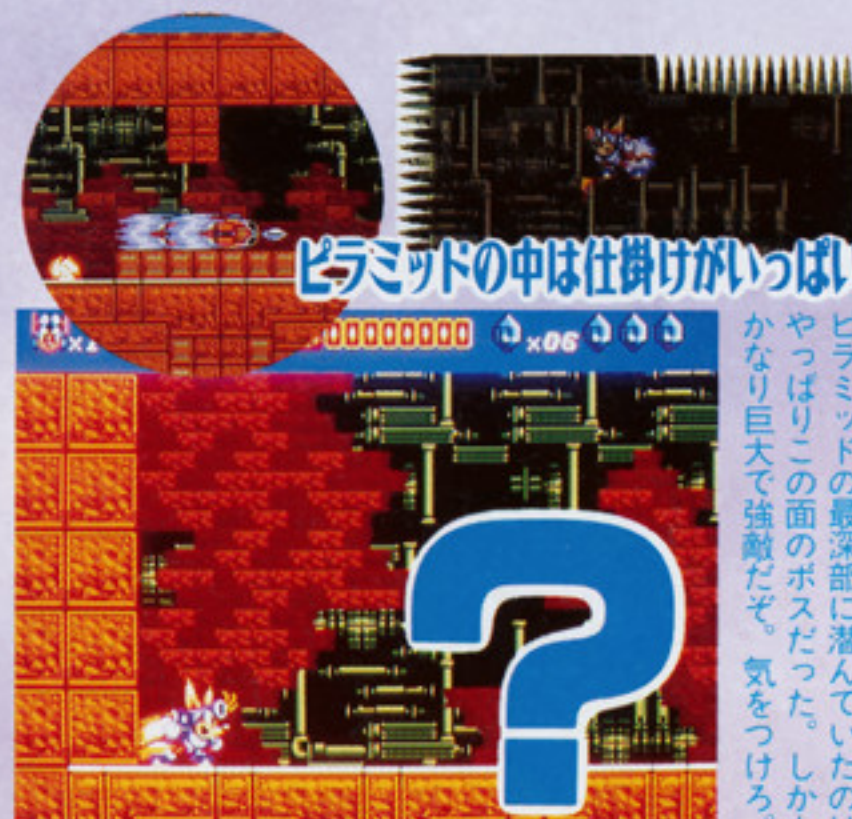
いきなり砂漠からスタートする。ここにはサンドワームのような謎の多関節生物が顔を出しているので、地下の道と地上の道を使い分けて進みたい。砂漠の奥にはピラミッドがあり、ロケットアタックをアグレッシブに使わないとクリアは不可能。そして最後に控えるのは、超巨大ボスだ。

コイツはいったい……

火を消すと…

明るいと見えないアイテムや敵は、火を消すと見えることも。

ピラミッドを上に上に

ピラミッドの外から、ロケットアタックで上に。入口は複数あるぞ。

ピラミッドの中は仕掛けがいっぱい

ピラミッドの最深部に潜んでいたのは、やっぱりこの面のボスだった。しかもかなり巨大で強敵だぞ。気をつけろ。

開発者さんからひとこと

開発UPまであと半月、でも発売するのはもう少し後。もうちょっとの間辛抱してくれー。それとスパークスターのデザインが変わったのは、帝国を滅ぼしてから、あっという間に5年の年月が流れ、歳を食っちまったのさ。これでも22歳成長したんだぜ。

PULSEMAN

PULSEMAN

美人キャスターをビリビリ感じさせる少年!?

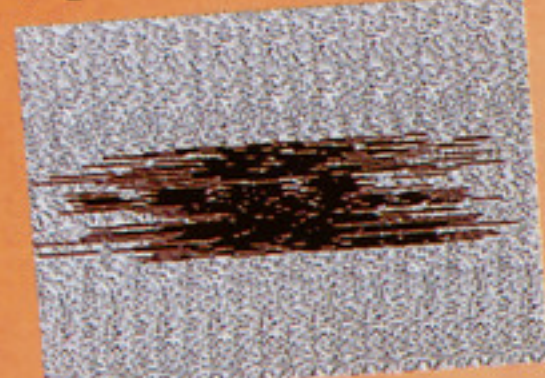
完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●セガ
●7月22日発売
●7,800円
●ACT
●16M

コンピュータからスパゲッティ好きのとんでもない少年が飛び出しました。それでは現場からどうぞ!

渋いゲームを作り出すゲーム集団、ゲームフリークが開発したこの新作は、コンピュータから飛び出した少年が活躍する、横スクロールのアクションゲームだ。

この少年は、コンピュータの世界と現実の世界を行き来できるという、特殊な能力を持ったヒーローだ。そんなある日、ドク・ワルヤマ率いる秘密結社GGが、よからぬことをたくらんでいることが判明した。

事件が起きている3カ所をピックアップ。行きたい現場を選べる。3つクリアすると、次の3カ所が登場するぞ。

緑色のボールに、ボルテッカーで体当たりすると、ボールにくっついて周囲を回転。本当に目が回りそう。

森の中にもドク・ワルヤマの手が伸びている。全地球人類のために も、戦えパルスマン。人類の明日は、君の双肩にかかっている。

オープニングもイカスのよ

見よ! これがパルスマンのパワーだ!

パルススラッシュ

Bボタンを押せば、パルススラッシュという光の剣で攻撃。しゃがんで攻撃すれば、キックもできるぞ。

基本となる攻撃方法が、このパルススラッシュ。しゃがめばキック。

ボルテッカー

パルスマンが歩き続けると充電され、Aボタンを押せば使える。無敵で体当たりができ、壁に当たると反射する。

ボルテッカーを使えば壁を壊せたり、導線に沿って進んだりできる。

ライトニングダッシュ

十時キーを同じ方向に2回、素早く連続して押すと、その方向にダッシュできる。これで充電することも可能だ。

地面に開いた穴も、ライトニングダッシュを使えばひとっ跳びできるぞ。

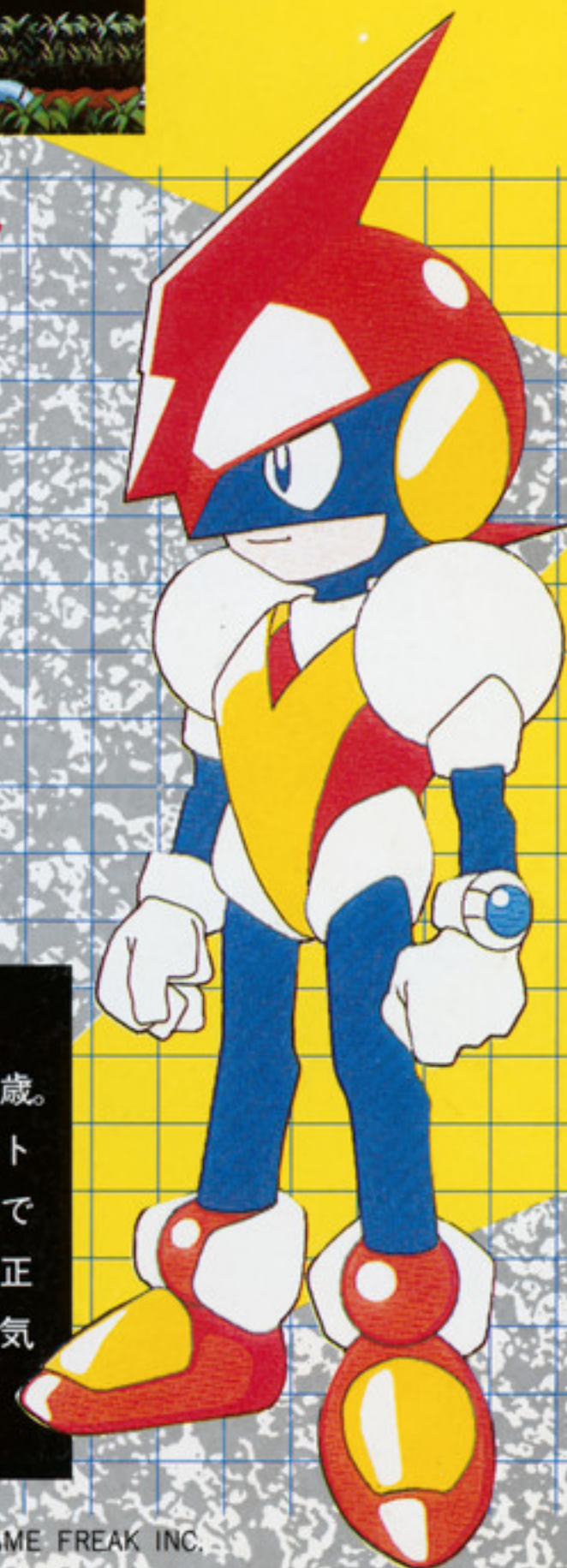
ガールフレンドもいるんだよん

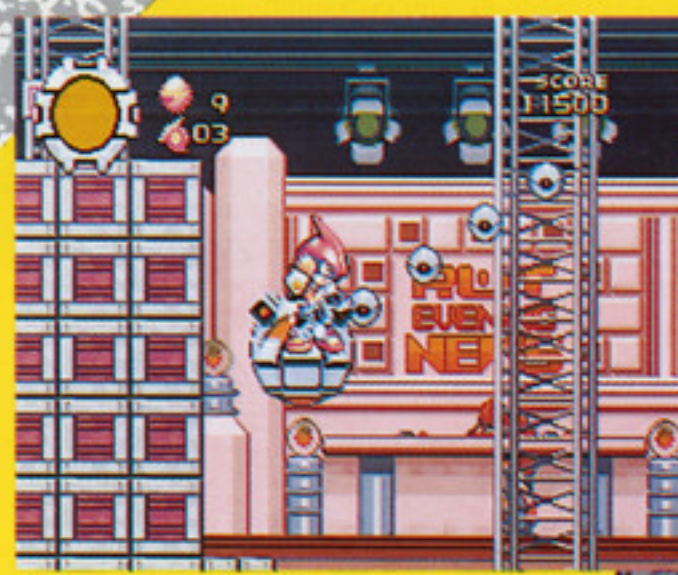
ベアトリーチェ

とんでもないパルスマンだけど、そんな彼にも彼女がいる。リーチェというこのかわいい女の子は、パルスマンと違ってコンピュータの世界を出られない。ちょっと残念。

でもリストコンピュータから、常にパルスマンを見守っている。うらやましいぞ。

PULSEMAN PROFILE

2001年5月30日生まれ。14歳。通常はコンピュータ・ネットワークのメモリ空間に住んでいる。スパゲティが好き。正義感は強いが、わがままで気まぐれな性格の持ち主。

STAGE 1

テレビ局にＧＧの魔の手が伸びてきた。それほど難しくはないが、ここではライトニングダッシュなどを使い、効率よく充電する技をマスターしておきたい。局内では、十時キー上＋ジャンプのバックスピンキックが有効だ。

テレビ局に到着。実はこの後、パルスマンの活躍が生中継されることに。

バーチャルな世界で、ボスと戦うパルスマン。ボスを操っている張本人は超弱い。

STAGE 2

熱帯雨林地帯が荒されている。ここでは導線が多数登場する。導線に近付いてＡボタンを押せば、導線に乗って高速移動できる。しかも導線が隣接している場所では、十時キーで隣の導線に乗り移ることも可能だぞ。

ボスは、機械化されてしまった木。伸びた導線に乗り、ショートさせろ。

導線の端にたどり着いたり、Ａボタンを押したりすると、元の姿に戻れる。

STAGE 3

ワルヤマがカジノに出現。スタート直後、いきなりワルヤマが襲いかかるが、ライトニングダッシュをマスターしていれば簡単。それより、後半に控えている極彩色のカジノが難関。全体が迷路のような、複雑な地形になっている。

近付いてくるワルヤマに、充電して攻撃。逃げるときはボルテッカーで。

再び登場のワルヤマ。ロボットが降りてきたら、近付いて集中攻撃せよ。

STAGE 4

１から３面は好きな面をセレクトして遊べたが、この面は３面全部クリアしてからでないと遊べない。戦いの舞台はインド洋に浮上した謎の島。ここにきて、パルスマンが水に弱いことをワルヤマに知られてしまう。ピンチを切り抜け、７ステージまで駆け抜けろ！

迷路のような、複雑な構成になっているステージ。ジャンプでとどかない場所には、ボルテッカーで進もう。

ボスのボールは、変色して襲ってくる。色によって動きが違ううえ、どの色になるかもわからない。手強いぞ。

ミニミニ アイテム図鑑

フィールド上には敵や罠だけでなく、パルスマンを助けてくれる、ありがたいアイテムもある。忘れず取ろう。

●スパークボール

小さな玉だが、これを10個集めればパルスマンのストックが1人増える。地道に少しずつ集めていくことが大切だ。

●ライフアップ

パルスマンは、3回ダメージを受けると死んでしまうが、このアイテムを取れば、体力を1だけ回復することができる。

●1 UP

言うまでもなく、パルスマンのストックが1人増える。ちなみにパルスマンの現在の体力は、画面左上の色を見ればわかる。

NEW HEROを誕生させたゲームフリーク代表 田尻 智氏にインタビュー

パルスマン誕生秘話など、開発者さんから直接お話を聞いてみた！

田尻◎僕は15歳の時にセガのゲームアイデアコンテストで１等賞をいただいて、それが業界に入るきっかけとなったんです。ですからセガとのつきあいはかなり古いんですよ。会社を設立した後、メガドライブのゲームを作らないかとのお誘いを受け「まじかる☆タルるートくん」を手掛けたんです。そのゲームデザイン、作画監督を担当していたのが、今回のキャラクターデザイン、そしてゲームデザインを担当している杉森です。

杉森◎「タルるート」の続編という話もあったんですが、オリジナルのヒーローを誕生させたくて、この「パルスマン」が誕生したんです。キャラクターを10体ほど考案し、その中から絞り込みました。

田尻◎かつての日本、50年代の高度成長期に鉄腕アトムというヒーローがいたように、90年代におけるアトムのような存在になればいいという、また、ゲームに触れる人すべてに楽しんでもらえるようなキャラクターになればいいなという願いが込められています。

杉森◎キャラクターの動きに凝るために小さいサイズで描いていたんですが、途中でメモリが増えて、ひと回りデカく描き直しましたよ、全部(笑)。ボルテッカーという放電状態でピンチを切り抜けるという独特のアクション等、演出面でもこだわっています。

田尻◎ゲームだけで終わらせたくないし、あらゆる方面での展開を考えてます。良いものは、国内・海外を問わずどのマーケットでも通用すると思いますね。ゲームのスイッチを入れた瞬間の印象って大切にしたい。やっぱりゲームフリークはひと味違うなと思っていただけたらうれしいですね。僕はもともとゲーセン野郎だから、ゲームにはチョットうるさい。作るものにもこだわりますよ。

ゲームフリークの代表田尻氏(右)と、パルスマンの生みの親であるゲーム・デザイナー杉森氏

幽☆遊☆白書〜魔強統一戦〜

今回は4キャラだけど、次は大々的に公開します

完成度ゲージ 80% 4人まで対戦可能

●セガ
●9月発売予定
●8,800円
●ACT
●24M

熱い4人対戦のためにセガタップを用意せよ

あのトレジャーが放つメガドライブ第4作目のソフトは、先月の特報でも紹介したとおり、なんと格闘アクションだ。しかも『週刊少年ジャンプ』で連載中の同名作品をゲーム化しているとあれば、原作のファンにとってはそれだけでも魅力的であろう。

しかし、これは決して原作人気におんぶした「キャラだけのゲーム」ではない。2ライン間を移動できる奥行きのあるアクション、霊力を消費する必殺技、キャラの拡大・縮小処理、さらには最大4人まで遊べるという、芯のしっかりした作品なのだ。操作方法も、強・弱の攻撃とガードボタンだけという、誰でもすぐに覚えられるシンプルさ。方向ボタンは移動の他に、横に2回押すと前方・後方ダッシュ、ガードボタン＋上でライン移動だ。ちなみに6Bパッドなら X、Y、Zボタンでダッシュとライン移動が簡単にできるぞ。

闘技場の昼と夜
格闘の舞台の1つ。ちなみに、この闘技場では時間がたつにつれて背景が……。

昼から夕暮れ、そして夜になっていくのだ。実際にはもっとなめらかに色調が変化していくぞ。

いろんなバリエーションで対戦

4人バラバラでも可
でも、いちばん燃えるのはやっぱり全員で闘うバトルロイヤル！ まさに大混戦。

2対2でもいいし
ゲームのモードは実にさまざま。2対2や1対3など、チームを組むことも可能。

防御するだけが能じゃない

必殺技も相殺できる
相手の跳び込み攻撃も、このとおり。こういったシステムはノリが一味違うぜ。

通常の技はもとより
技をタイミングよく出すと、相手の攻撃を相殺できるぞ。うまく決まるとカッコいい。

なめらか&自然な縮小処理を高度な技術力でさりげなく

このゲームでは、キャラがライン移動する際に、ソフト上での疑似的な拡大・縮小を行っている。ちなみに下の連続写真は手前から奥へ移動しているところ。

これだけではピンとこないかもしれないが、実際にはものすごく自然な感じで移動するぞ。

まずは主要4キャラの必殺技を紹介するぞ

幽助

主人公キャラクターの幽助は、霊丸がメインの必殺技だ。

霊丸

霊丸はコマンドを入力した後、ボタンを押している長さによって大きさが8段階に変化。もちろん、大きくなるほど霊力も消費する。

1段階目の最弱霊丸

8段階目の最強霊丸

空中霊丸

ジャンプ中にも霊丸は出せる。この場合はボタンを押す長さに関係なく、最弱段階のみ。

ショットガン

無数のパンチを一瞬で相手に叩きこむ。接近戦や攻撃の相殺に有効かもしれない。

桑原

原作どおり、得意とする霊剣が攻撃の要。リーチの長さが有利だ。

霊剣

霊剣を普通に振り回す。ジャンプ中でも、しゃがんでいる時でも出せるぞ。

霊剣突き

ダッシュしながら霊剣で突く。移動しながら攻撃できるのが強みといえるだろう。

次元刀

見てのとおり、リーチが最も長い必殺技だ。遠距離戦でのけん制にうってつけ。

霊手裏剣

霊力を手裏剣の形に変換して投げつける。桑原にもちゃんと飛び道具は用意されているのだ。

蔵馬

植物を自由自在に操る蔵馬は、いずれも華麗な技ばかりだ。

ローズウィップ

薔薇の茎をムチ状にしてピシャリと叩く。蔵馬の最もポピュラーな必殺技。

薔薇投げ

その名のとおり、一輪の赤い薔薇を投げつける。とりあえず、それだけです。

風華円舞陣

その場で回転して無数の葉を舞い散らす。攻撃より、防御面のほうに使えそうだ。

魔界植物召喚

魔界の植物を召喚し、相手の足もとから出現させる。おもに奇襲技として威力を発揮する。

幻海

幽助の師匠。ゲーム中では、常に若返りバージョンで闘う。

霊丸

幽助の霊丸と同じだが、幻海は空中では撃てない。最強段階の霊丸は、ためるまでに時間がかかる(幽助も同様)。

すぐに出せる最弱霊丸

ためて出す最強霊丸

霊光弾

霊気の塊をドカドカとぶつける。見た目にもハデで、当てた時は爽快感抜群。

昇霊光拳

霊気をおびたまま鋭いアッパーを放つ。対空迎撃技としておおいに役に立つ。

開発者さんからひとこと

この号が出る頃にはキャラクターも全部入れ終わって、バグチェックとキャラの強さの調整の真っ最中でしょう。特にキャラクターの強さのバランスは格闘ゲームの面白さに直接関わってくるので、かなり神経を使う部分です。きっとプログラマーは地獄を見るんだろーな。

パノラマコットン

くどいようだが発売日に買って湯呑みを入手せよ

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●サンソフト
●8月10日発売
●9,500円
●SHT
●20M

※パノラマコットンの略

パノコ※完成万歳！あらためて基本から紹介だ！

第一報を掲載してから、実に1年4カ月もの歳月を経て、とうとう完成となった「パノラマコットン」。待ちくたびれて他機種のシリーズに手を出した人もいるとは思うが、今度こそ本当に発売されるから安心してくださいな。それでは、このゲームを最近になって知ったという読者のために、基本から解説していこうか。これは、かつて人気を博したアーケードゲームの横スクロールSHT「コットン」の続編にあたり、アーケード版に引き続き、開発はサクセスが手掛けている。システムこそ3Dシューティングに変更されたが、開発者の技術のおかげで、これまでのメガドラ3D作品にない、完成度の高いものになったと言えるだろう。豊富な見せ場の数々を、2回連続で紹介していくぞ！

スコアアタックつきだよ

通常の難易度設定の他に、スコアアタックモードも選べる。スコアアタックに傾注する情熱を持ったゲーマーはチャレンジ！

長～いオープニングデモのおかげで、初めての人もSTORYがよくわかる……かな？

「たんてほのたべさすのよ～～。こんなぺんてこなほの、

←これは絵コンテ

4分間にわたる長～いオープニングデモだけに、緻密なコンテも描かれている。もちろん、あのタムラ氏によるものだ。

「パノラマコットン」のウリの1つであるデモ画面も、アーケード版と同じスタッフが描いているので、根強いファンも納得のグラフィック。本ソフトは、家庭用ゲーム機では最も雰囲気&ノリを完璧に再現したといっても過言ではないだろう。ちなみに今回の物語は、妖精の女王ベルベットの奇行(?)とウイロー焼き払い事件が発端。どうなることやら。

アーケード版「コットン」を3Dにしたらこうなったの

ショットパワーアップゲージ
敵を撃つごとにゲージが増え、いっぱいになるとショットのレベル（威力）がアップ。

ライフポケット
ダメージを受けると減っていくが、一定のスコアごとに回復可能。残りが少なくなると、ランダムで大回転する。

スピードゲージ
画面のスクロール速度（いつでも変更可能）を表示。ただし、これに合わせて上下左右の移動速度も変わるので、遅いほうが楽とは限らない。

マジックアイテム
マジックボタンを押すと、取った順に魔法を使える。アイテムを取ることで、最大6個までストック可能。

魔法は3×2種類

ゲーム中に使える強力な魔法は全部で6つあり、それぞれ3つの色によって種類が大別される。普通にマジックボタンを押すと左側（赤色なら火竜）の魔法、ショットボタンをためて（オプションのシルクが光る）から押すと右側の妖精魔法が発射されるぞ。

赤色魔法

火竜　オプション火竜

火竜は画面内を飛び回り、オプション火竜はシルクの分身を飛ばす。どちらもある程度ホーミングする。

青色魔法

雷（いかづち）　バリアー&サンダーボルト

雷は前方の敵を倒す。バリアはやや特殊で、ダメージを受けた時に一定の確率でサンダーボルトが出る。

緑色魔法

ツゲの実　オプションランチャー

ツゲの実はやや下の方向へ飛ぶ弾。オプションランチャーは、まるまると肥ったシルクから弾が出る。

STAGE 1

くねくねと流れる7色のきれいな川から始まり、滝の中の洞窟へと進むステージ。上下3ルートの移動シーンが見事だぞ。

なんと グラフィックの美麗なことよ!

はじめてプレイする時は、スピードを落として川などをじっくり見てほしい。色使いのセンスがいいぞ。

滝の中はこんなシーン。ときどき出てくる分岐地点で、上下あわせて3つのルートが選択できる。いろいろ選んで、楽な場所を探してみよう。

捕われの音符?

下のルートにはカワイイ敵が。撃つのがかわいそう?

みどころ 上下へのなめらかな分岐

これが噂の分岐地点。矢印のとおりに進むと、高速処理でルートが切り替わっていく。

大回転で無敵

ある操作で、一定時間無敵の宙返りだ! ライフを少し消費するけど、おおいに利用しよう。

スライドする壁! 高速で迫る敵!

ナイトストライカーみたいなドキドキものの壁。破壊して進むか、消極的によけるか?

コルゲン君

洞窟の終点では、天井の穴からボスが下り立つ。手前の橋も撃って壊せるという、芸の細かさもチェックせよ!

STAGE 2

あやしいグラデーションが目に染みる空間を通り、再び屋外へ脱出。そしてお日さまが沈んだら、陽気なボスのお目見えだ。

鉄球がガツンときますよ

一直線に並んだ鉄球。ガンガン壊さないと痛い目にあう。でも、音声が鮮明なだけに、つい聞きたくなっちゃう。

これがホントのモンキーバナナ

柱の上にいるおサルさんは、バナナで応戦。キーッ、果物でも当たると痛い!

とっても硬いキラキラの柱

柱に囲まれた一対の敵。こいつらの本体に当てるのが難しいんだな。

みどころ α波が出そうなグラデーション

中ボスとの対決中は、本体より背景のほうが目立っているかも?

お日さまが沈んでとっぷりと暮れましたとさ

はるか遠くに沈んでいく、どこかおちゃめな太陽。これを撃つと、いいことがあるかもしれないよ。

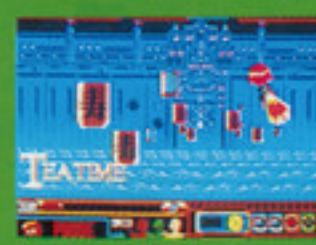
ウンダラ

でかい張り手をバンバンくらわす愉快なボス。頭を噴火させて火の玉まで落としてくるとは、ちょっと芸達者すぎるぜ。

メーカーさんからひとこと

はっきり言って、シューティングゲームの常識を打ち破ってしまいました。可愛いだけじゃない! 後半になればなるほど驚きの連続で、「待たされただけのことはあるぜ……」と、納得していただけることでしょう。エンディングのオチもコットンらしくてGOOD!

次号予告 ウワサのコットン湯呑みが!?

今回は間に合わなかったけど、次はソフト購入者全員にプレゼント(郵送料はユーザー負担)されるという「パノラマコットン湯呑み」の現物を見せる予定!

ハイブリッド・フロント

ユニット数も増え、激しさを増す、序盤のシナリオを紹介だ!!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

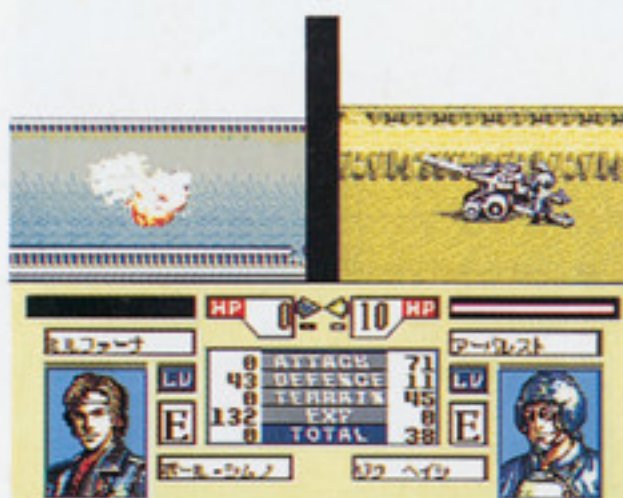
●セガ
●7月22日発売
●8,800円
●SLG
●16M+B・2

THE HYBRID FRONT
PRESS START BUTTON

いよいよ今回はデータディスクの謎に迫る!!

新たに加わったマダム・ルイーズ率いる航空ユニット群を仲間に迎えたとはいえ、運び屋達は謎の敵とPETO軍を敵に回し、さらなる戦いが展開されようとしている。運び屋が入手した謎のデータディスクはセイロン島のある人物に届けるはずのものであったことが、朴の解析から明らかになった。この謎の設計図が書き記されているデータディスクの謎や、罠にはまったシャーリラ達の汚名返上のため、運び屋達はセイロン島にある「監獄島」へと向かう。

セイロン島で、さらに新たな仲間が……

シナリオ6は、25ターン以内に指令基地の制圧か守備隊を全滅させなくてはならない。最初は敵のユニット数も少なく、非常に楽勝パターンで展開される。でもこれは敵の罠で、3ターン目になると、今まで偽装(ぎそう)されていたトーチカ群や、攻撃ヘリ部隊の出現と、一気につらい戦いとなる。最初に敵地の奥まで進入しすぎると、全滅することもありえるので、敵をおびきよせて、ヒットアンドアウェイで叩いていこう。また、この島には仲間となるハリスが捕らわれている。

240ミリ砲の威力を思い知らされるアーバレストに注意。

幽閉されていたハリスを救出し、ゲームは新たな展開をむかえる。

シナリオ6 セイロン島攻防戦!!(前編)

いよいよ本格的な空と陸との戦いだ!!

シナリオ7は、島を脱出しようとするシャーリラ達を追撃してくる、敵航空隊との壮絶なバトルとなる。対地、対空間接攻撃が可能のレーダー基地と、迎撃用の航空ユニットは、非常にやっかいだ。しかもターンが進むにつれて、北と南から敵の増援部隊が2回も登場する。この熾烈な戦いを25ターン以内で、決着をつけ、しかも敵指令ベースを制圧するか、敵全兵力を撃退しなくてはならないのだ。たぶん、このシナリオで、ユニットのレベルを上げておくべきだったと悔やむ人も出てくることだろう。ともあれ、ここでの戦い方は、敵のユニットを引き付けて、袋だたきにしながらレーダー基地を1つ1つ潰していこう。また、敵の増援がくる前に歩兵をヘリコプターに搭載して一挙に指令ベースを突くのも有効だぞ!

こいつは、硬いし攻撃力があるし、一筋縄ではつぶせない。

シナリオ7 セイロン島攻防戦!!(後編)

マップ上の記号は、初期配置の、敵ユニットのレベルです。

カトマンズの要塞の攻防を経て、舞台はアメリカへ移る!!

セイロン島を脱出したシャーリラ達は、ディスク内容がモノポール砲という兵器の設計図であることがわかる。しかも、シャーリラ達を罠にはめたカーズン・ボルドは、PETO南アジア地区の半分を支配下に治める反乱軍であることも判明するのだ。これらのことを全世界に流すべく、ハリスの組んだ通信システムのある、カトマンズ要塞へと向かうことになる。

シャーリラ達はこのカトマンズ要塞の攻防を経て、世界に汚名返上の情報を流す。シャーリラ達の疑惑は晴れ、PETOから、北アメリカ大陸の物資輸送道路での流通事業権を獲得する。そのためPETO本部へ向かうのだが……。

反乱軍を鎮圧し、同時に設計図を奪取する！ いいなッ!!」

敵ユニット数も多くなり、しかも混戦模様の展開となっていく、カトマンズ要塞攻防戦。

ついに疑惑を晴らしたシャーリラ達スカラベチームは、今回の反乱軍騒動の報償をもらうため、北アメリカへ向かう。

さあ!! ゲームもいよいよ面白くなってきた!!

野田昌宏氏、ハイブリッド・フロントを語る!!

「だいぶ苦戦しとるようじゃな。いったい相手は何なんじゃ??」

このゲームの最大の特徴は、強烈なキャラの人間臭さが表現されているところだ。

──今回、ゲームのプロデュースをした感想はどうですか？

野田 いやいや、これはぜひ言っておきたいことですけど。このゲームのプロジェクトを推めていたセガのメインのプロデューサーがいて、彼が非常にまじめで優秀な方だったんです。で、彼がこの企画を私のところに持って来たんですが、彼の仕事のやり方やゲームに対しての思い入れなんかを見ていたら、どうも私が口を出すよりも、彼のやりたいようにやってみたほうがいい。そう思ったんですよね。そこで、必要に応じて、めいっぱい私が力を貸すから、やりたいようにやってごらんと彼に言ったんです。彼の思うように内容を膨らましてそれで、こういう形のゲームになったんですよ。だから、ストーリーも彼のコンセプトをもとにして膨らませていって、キャッチボールをしながら作っていったわけで、彼の執念ときらめきがなければ、このゲームはここまで来れなかったと思いますよ。

──企画は、どれくらい前から？

野田 これがけっこう長くて、3年前ぐらいからです。あっちこっちでゲームが出るぞとだいぶ前からいっていたんで、発売日が決まってうれしいです。

──このゲームが今までのシミュレーションと違う点は、従来の、数値的なものではなく、運び屋という個性あふれる仲間という人間臭さが反映されていると思うのですが。

野田 いやー。そこまでわかってくれるとボクとしても非常にうれしいし、これはひとえに開発の人達のガンバリがゲームに現れているからだと思いますよ。もともと私の小説の世界、俗にいうスペースオペラといわれるものが、ゲームの世界みたいなものなんです。もともと私は、面白くワクワクすればいいということを立て前で生きてきたわけで、例えば「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」のような透明感やスピード、ワクワクする世界は、活字で表現するより、ゲームで見せるほうが、よりストレートですよね。だから、私もゲームの世界にのめり込んだ表現をしたいという気はするんです。そんな意味からも、ぜひこの「ハイブリッド・フロント」で、ワクワクしたり人間くさい部分を味わってほしいと思いますね。

野田昌宏氏略歴

昭和8年生まれ 学習院大学政治経済学部卒。フジテレビ入社、「ひらけ！ポンキッキ」「ちびっこのどじまん」などの人気シリーズのプロデュースを手がける。フジテレビ退社後、番組制作会社・日本テレワーク株式会社に入社。現在、取締役社長に至る。また、番組制作とともに「キャプテンフューチャー」シリーズや「銀河辺境」シリーズなどの翻訳、「銀河乞食軍団」など本格的スペースオペラの執筆を手がける。また、SF作家志望の指南書として「スペースオペラの書き方」を書き著す。

日本SF作家クラブ会員。アメリカ空軍戦史協会終身会員。

野田氏の著書は、人間味あふれた魅力的な読みやすい文章で、しかもフィクションとは思えないリアルな表現が読むものを魅了する。

メーカーさんからひとこと

「ハイブリッド・フロント」を遊んでいると、やはりSF小説を連想してしまう。僕の昔は星新一さんに衝撃を受けたり、小松左京さんのSFを読んだり、吾妻ひでおさんのマンガ「不条理日記」にハマったりしていたものだなあ……。SFファンは、買ってほしいね。

第2弾 セガメガロープロジェクト

待望のRPGタイトル総進撃!!

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説
3章前半まで駆け足で追うぞ

●セガ
●9月16日発売
●8,800円
●16M＋B・3

2カ月前にラインナップが発表されたと思ったら、もう来月には発売だ。大詰め段階でのシステム強化は大変そうだけど、そういった「手を抜かないゲーム作り」が嬉しいよね。

第1章 続　王子の旅立ち

父王の仇をとるため、リュナンとともにアクダムの後を追うセリオス。クルスの村では遊び人のローが仲間に加わる。

鉱山事故を耳にしたら、レベルを上げてから現場へ。鉱山にいるボスはレベル11だ。ボスを倒すと捕らえられていた人々が解放される。その中の1人、ゲイルという男が仲間に加わりパーティーが4人になるぞ。クルスへ戻って骨休めしたら、いよいよルディアへ向かおう。アクダムとの対決だ。だが……。

鉱山に捕らえられている囚人達を解放するには、ボスの司令官を倒さなければならない。相手のレベルは11だ。

解放された囚人達の中から、ゲイルという男が名乗り出た。彼を仲間に加えれば完全なパーティーになるぞ。

クルスで休んだら味方を連れてルディアへ。ついにアクダムとの対決だが……。

敵の司令官との戦闘後、ヤツはサッサと逃げ去ってしまう。

第2章 沈黙の呪文

アクダム逃走後、母フェリシアを救出。彼女からギルモアの涙というペンダントをもらい、アクダム追跡の旅に出よう。

ラルファの砦では、呪文を封じる呪文「サイレス」の話が聞ける。ポム少年が、グエンの塔にあるらしいと教えてくれるぞ。だが呪文を手に入れるには、古代のカギが必要だ。

カギを探しているうち、マスクーンの町が襲撃される。原因はアクダム。戦闘になるが、ヤツの強烈な呪文には歯が立たない。「サイレス」を手に入れなければ倒せないのだ。

アクダムが逃げると、捕らえられていた母フェリシアが救出される。ギルモアの涙をもらい、アクダム追跡の旅へ。

ロンドの港では、血なまぐさい事件が起きていた。すぐ近くにある流血の洞窟へ行き、原因を倒そう。

洞窟でモンスターを倒したらロンドへ戻ろう。とあるイベントが起き、ゲイルはパーティーから離脱してしまう。

ラルファの砦では「サイレス」の呪文の話が聞ける。だがこれを手に入れるには古代のカギが必要なのだ。

襲撃を受けたマスクーンの町へ行くと、にっくきアクダムの姿が。戦闘になるが、ヤツの呪文には勝てない。

ラルファの砦に開いたカギ屋で、古代のカギのレプリカを作ってもらおう。型を取るためグエンの塔へ急げ。

ある夜中、ローはアイテムを持ち逃げしてしまう。後を追ってグエンの塔へ行くと、呪文が刻まれている石碑がエグり取られていた。犯人はローだ。だがゲイルとの再会で呪文は無事入手できることに。

マスクーンの村長に頼まれ、リーゼルの町にいる弟エリックのところへ。手のキズがないことを問いただすと……。

伯父のジェストンを助けるには、ロエルという人物の力が必要だ。

ロエルの協力でアクダムのいる部屋へ。だがやはりここでも、対ヘルニド戦後、アクダムには逃げられてしまう。

さらに強化！　お便利システム

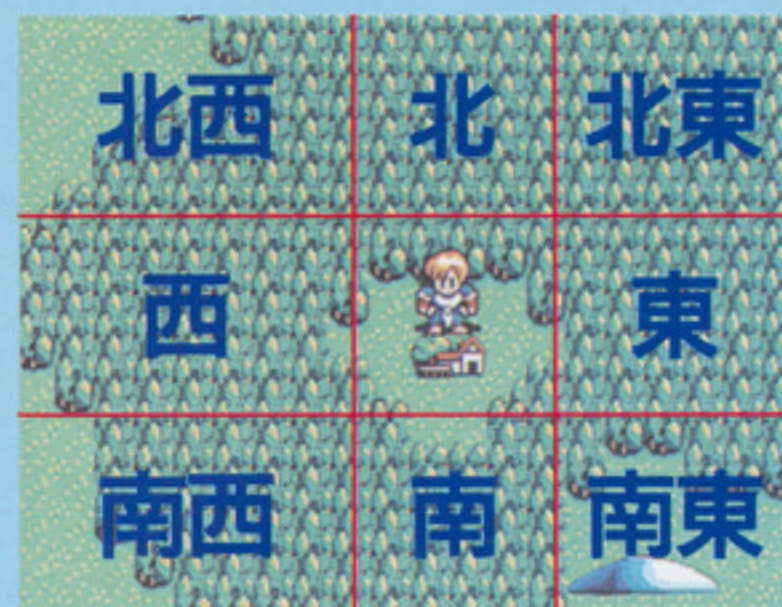
ウィンドウ

他機種版では画面の1/3を占めていたブルー系のウィンドウ。メガドラ版では好みの色に変えることができる。シースルー・白・黒など全16色の中から好きな色選び、気分によって変えちゃおう。

メガドラのウィンドウといえば、やはりブルーーか!?　白もなかなかオツ。

地名表示

ウィンドウの右下に表示される現在地。これがかなり細かく分けられたのだ（右の写真参照）。どこでもセーブができるゲームなので、セーブデータに場所と方角が書き込まれていると、続きをプレイする時の目安になって便利なのだ。

第3章　国王の証（あかし）

伯父ジェストンの話では、アクダムはラヌーラへ逃げたらしい。後を追おうとすると、ラルファの砦を経由してヨルドの港まで送ってくれるという。喜んで船を出してもらおう。

ラルファでソニアをパーティーに加え、ヨルドへ向かうが、途中で海賊船に捕まってしまう。ところが、その海賊のボスはゲイルの知り合いだった。危険なヨルドを避け、スエルの村へ送ってもらえる。そしてそこで、ラヌーラの腰抜け国王と体面するのだが……。

アクダムはラヌーラへ向かった。伯父ジェストンのもうし出を受けラヌーラ王国のヨルドまで船を出してもらおう。なんでもその王族は3人兄弟で、上の2人のよくないウワサが飛びかっているらしい。

経由するラルファでは第1章で登場したソニアが仲間に加わる。女性とはいえ、強力なパワーを持つ人物だ。フェミニスト（!?）のセリオスは、女性を戦地に行かせるのが心苦しそうだけど……。

ヨルドへの途中、海賊に捕まってしまう。降伏しないでいると、最後に降伏するようお願いされちゃうのだ。

海賊のボス・ボアードは、なんとゲイルの知り合い。情報を提供してくれるばかりかスエルへ送ってくれるのだ。

スエルの村にはフラート国王が。なんと彼はリュナンの兄、つまりリュナンも王子だったのだ。自分の身のかわいさのあまり国民を捨てて逃げた兄は弟にモンスター退治を命じる。

モンスターのひしめくヨルドの港へ向かえ

Mega ロープレ Project

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

IIの存在も忘れるな!!

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●16M＋B.B

8月発売予定のIに続き、英雄伝説IIも開発進行中だ。今回最新開発画面を入手したのでさっそく掲載だ。続編とはいえ、それ自体の完成度もI以上。期待して待っていてほしいぞ。

IIをとことん楽しむには……

ドラスレIIのストーリーのあちこちにはIの流れが残されている。なにせIからIIの間は、20年しか時間が流れていない。だからIをプレイしてからIIをやると、かなり楽しめること請け合いだ。主人公のクセやしぐさが世襲されているばかりか、〝あの人は今〟的なイベントも用意されているぞ。

スライムいじめが大好きな主人公アトラスの冒険は、父王の命令で各国に書状を届けるところから始まる。

ここ、ヨルドの聖域は〝竜の卵〟と密接な関係にある。ここを守る司祭のバーバラに会おう。

スライムが、ちょっと進化したヨークスライム。ザコだザコだとあなどっているとエラい目にあわされるぞ。中央の目から投げられる視線で、マヒさせられてしまうのだ。まとまって現れると驚異。

あれれ!?この人ってば

〝あの人は今〟的なイベントの代表者は、この人物。なんともタイムリーなことに、今回のIの記事にも登場しているフラート氏だ。何をしているのかといえば……!?

サージングオーラ

魔法使いじゃなくて、呪法師なのだ

●セガ
●年内発売予定
●8,800円
●16M+B・B

今回はムウが過去へ旅立つきっかけとなる、闇の呪法師ルフィードの復活や、各キャラの役どころなどが徐々にわかってきたので紹介しよう。パラメータ画面なんかも初公開だぞ。

復活紹介の第2回目となる「サージングオーラ」。今回はオープニングからゲームが始まるまでの導入部分をちょっとお見せしよう。くわしくは書けないけど、あちこちに伏線が敷かれているようなので、キャラの名前や役割なんかも、しっかりチェックしておいたほうがいいかもしれないぞ。

世界を巻き込んだ光と闇の戦いから20年の時が流れた。今日は王国の建国記念式典の日…。

いのまたキャラの魅力あふれるセイラ。

石像を調べると名前がわかるぞ。

かつての大戦のなごりが今も残る……。

パスファルダ国王バラム。かつての勇者だ。

王妃シルク。ムウの母親であり水の剣士でもある。

どうやらオーンズは呪法師のようだ。

しかし……

なぜ魔物が!? ムウたちは地下へ避難するが。

闇の呪法師ルフィード復活!!

ムウやセイラたちを逃がすためバラムとシルクは身を呈して「呪法典の間」の前に立ちふさがる。

ルフィードはセイラの母にとりついていたのだ！

オーンズとセイラは倒されてしまう。ムウも戦いを挑むが、力の差は歴然としていた……。

世界は滅んでしまう。しかし、ムウは……。

そして過去へ…

呪法を使えるのは主人公だけ

MPの表示があるのはムウだけ。呪法、つまり魔法を使えるのはパーティで1人というわけだ。

ストーリーオブトア(仮)

開発はあのエインシャントだぞ

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●20M+B・B

なんと、古代祐三がサウンドはもとより、ゲームシステムやシナリオなどの設定にも参加しているって知ってた？　まだ未完成ながらもこのゲーム、本気で期待できそうだぞ。

先だってのおもちゃショーで、セガブース来場者の注目を一身に集めていたRPGといえばコレ。ビビットなグラフィックが印象的だが、キャラの動作パターンの豊富さにも度胆を抜かれた人が多いことだろう。派手なコマンド技はまだ公開できないけど、通常のアクションを見ているだけでも、本当に自分が闘っているような感覚を起こさせるぞ。

ハデな飛び道具も！

ボタン1つで魔法弾のような飛び道具を撃ち放つことができる。主人公が弾の照り返しを受けているのがリアル！

いろんな武器を駆使！

剣　ボーガン　爆弾

武器の系統は主に3種類ある。同系統の武器にはさらに威力の違うものなどが用意されているぞ。ボーガンや爆弾は使い方が特殊だが、剣とは違った奥の深い攻略ができるはずだ。

エインシャントって何？

このゲームを作っているチームは、知る人ぞ知る、古代祐三率いるエインシャントなのだ。メガドラでは、「ベア・ナックルⅡ」を作ったことで知ってる人もいるんじゃないかな？　アクション関係にはこだわりが見えて、期待度も高いぞ。

マップ画面で位置を確認

プレイ中にマップ画面を開けば、自分がどこにいるのか一目瞭然。攻略本いらずの親切設計……かな？

ひたすら細かい動きに注目

沼では怪魚などが水面下から襲う。ジワジワ近づいてくるゾンビも不気味。

超新作！ from USA

GENESISタイトル 日本発売決定！

国内のゲームとはまたひと味違うアメリカ生まれのゲームが続々登場。エコーの続編とリアル指向のVIC(バーチャル・シネマ)4本を一挙紹介！

エコー・ザ・ドルフィン2

- ●セガ
- ●8月26日発売
- ●6,800円
- ●ACT
- ●16M

さらに美しくなったエコーを見てね!!

惑星ボルテックスから仲間を助け出したエコー。その後、故郷のラグーンで暮らしていた彼に変化が訪れた。息をしなくても泳げたあの能力が突然なくなってしまったのだ。とすれば、アステライトに何か起こったのかもしれない。エコーは、その謎を解くべく、再び旅に出ることになった。というのがゲームの始まり。そんな目的も、さることながら、エコーが帰ってきたことだけで嬉しいよね。この画面写真を見て、すばらしいビジュアルに感激＆堪能(たんのう)してちょーよ。

背景の海底と、前のサンゴが!! うっ、美しすぎるぅ！ しかも、ブルー系の色がハンパじゃなく多いようだ。はぁ〜タメ息が出る。

今回も仲間のイルカが出てくる。

岩影にひょっこり!?

カメ〜〜〜ッ!!

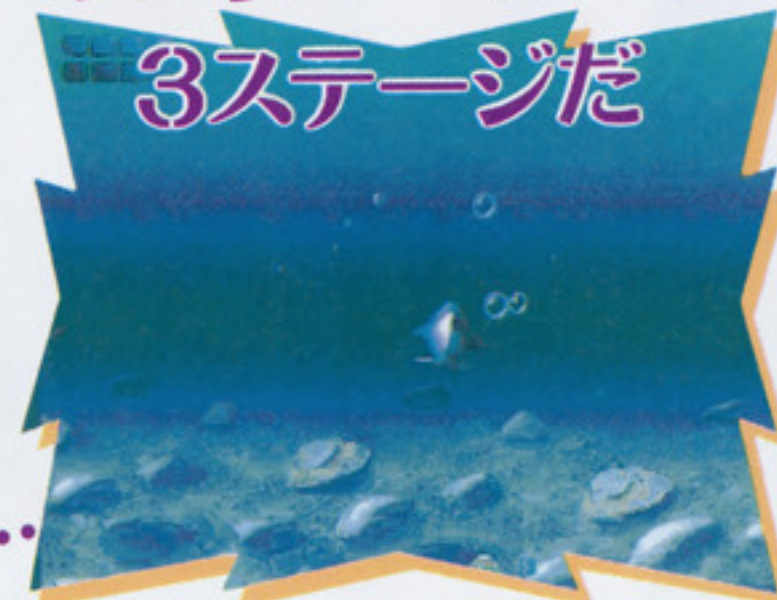
カメをつっつくと、首を縮めるのだぁ！

3Dステージはリングをくぐれば楽チン!!

前回もお知らせした3Dステージの内容が判明したのでお知らせしよう。この3D画面はやはりステージ間の移動に使われる。そして、リングをくぐれば体力が回復する。そう、3Dステージは移動するだけで体力が減るワケ。

ステージ中にあるこのリングの中へ入ると3D！

ここに入ると…

3ステージだ

とにかく進むのみ。泳いでいるだけで体力がなくなる。リングをうまくくぐって体力回復だ。

ジャンプもできる

ジャンプもできる。空中にも、リングがあることが。でそれにしてもキレイ。

このリングが大切なの

このリングが体力回復。急いで泳いで、回復しながら進む。シビアかもね。

ゲームは難しくなりました（ただし海外版）

さて、前作でも賛否両論(さんぴ)だったゲームバランスだが、まだジェネシス版だけあり、ハナっからかなりムズい。ミスすると最初に戻されるしね。でも、日本版はもっと難易度が下がっている。前作でも日本版はある程度のアフターケア（途中から再スタートなど）がなされていた。安心して大丈夫！

難破船だ

沈む難破船。この造りは中世の船か!?

今回のエコーレーダーは、広く見渡せるようになった。凝ってる。

シャチの親子

なんと、シャチに子供が。他の子達を探してきてくれってさ。前作とやることは同じみたいね。でもホントにカワイイやねぇ、シャチッ子！

カワイイ〜〜〜♥

つれて帰るんだ！

エコーも飛べば、シャチッ子も飛ぶ。なんか弟みたいで最高！

バーチャルシネマの決定版！

ジュラシック・パーク

●セガ
●9月発売予定
●7,800円
●VIC
●CD-ROM

映画そのままの興奮が！

激しい嵐によって管理機能の麻痺してしまったジュラシックパーク。今や人間も逃げ出して完全な恐竜王国になっている。プレイヤーは研究所の調査員としてこのジュラシックパークに派遣され、ここで恐竜の卵を集めなければならない。集める卵は全部で7種類。すべて集めて研究所に持ち帰るのだ。

基本操作は、画面上の気になる場所にカーソルを合わせること。通常のカーソルは白い十字形をしているが、何かできる場合はカーソルがいろいろと変形する。そのカーソルの形に応じて、アイテムや武器を使ったりすればいい。どのアイテムを使えばいいかなどの謎解きはそれほど難しくないので、気軽に楽しめるはずだ。

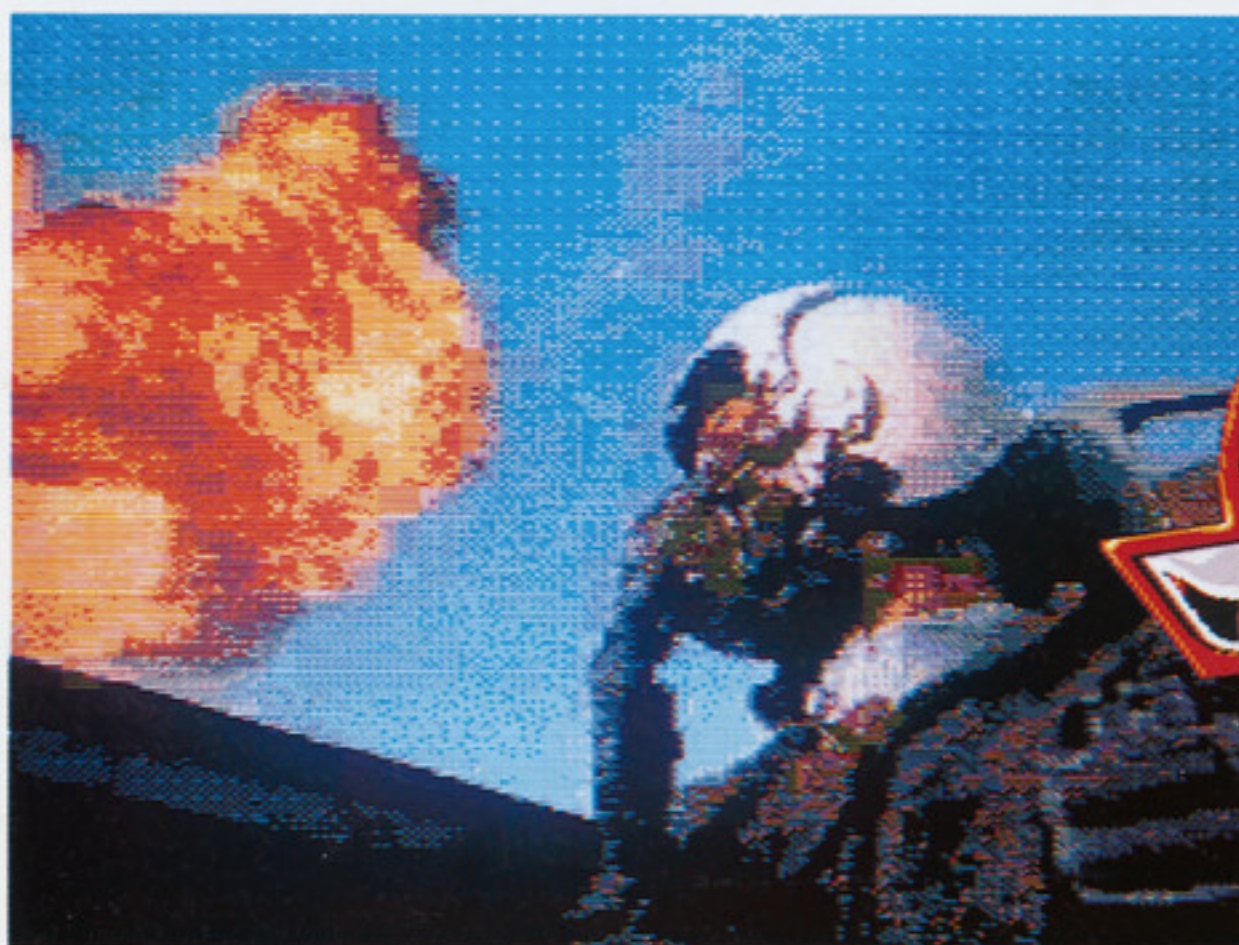
何かが起こっている

画面上のコンパスと風景を照らし合わせて、現在地を把握する。

門をくぐると

この門の中に恐竜王国が待っているわけね。

あれは？

恐竜によっては襲ってくるヤツもいる。慎重に行動しよう。

フルスクリーン動画がイカス！

トムキャット・アレイ

●セガ●年内発売予定●価格未定●VIC
●CD-ROM

動画製作は「スタートレック」などの特殊技術を手掛けている会社だ。

任務達成に精進せよ

従来よく目にしていた戦闘機もののゲームは、操縦から攻撃までのすべてをプレイヤーに任されていた。しかし、この「トムキャット・アレイ」でプレイヤーが担当することは、ナビゲーションや武器選択などを含む攻撃、それに通信関係などだ。一番神経を注ぎ込まなければならない操縦については、コンピュータ側でやってくれる。そう聞くと楽なようにも思えるが、世の中甘くはない。その分自分の担当部分が重要視され、ちょっとでもミスを犯すと即墜落や強制送還につながってしまう。画面に表示された指示に従って、聞き漏らすことのないように行動すること。

DOG FIGHT!

敵発見！

各シーンごとに映像を何種類も持っている。そのため、何度プレイしても同じ映像ばかり表示されることは滅多にない。それにミッションごとにイベントも変わるため、パターンを覚えれば大丈夫なわけではないぞ。

照準を合わせ

画面に敵影が見えたら、照準を敵に合わせる。無事ロックされたらミサイルを発射しよう。これで数秒も経たずに敵機は爆発する。爆発音も目の前で爆発しているような感覚が得られるほどリアル。

発射台を狙え

敵は空を飛んでいる戦闘機やミサイルだけではない。ミッションによっては、地上のミサイル発射台もターゲットとなる。動かないものが相手でも油断は禁物。敵にロックされると警告音が……。

リアルな戦いを映像で味わう
プライズファイター

●セガ●年内発売予定●価格未定●VIC●CD-ROM

ボクシングもバーチャルに

今まで幾多のボクシングゲームが発売されてきたが、ここまで自分の視点からプレイすることにこだわったゲームはない。戦っている時はもちろん、リングへ入場する時や、ラウンドとラウンドの間でもずっと1人称の視点、つまり自分の視点でゲームが進む。画面は白黒で地味な印象を受けるが、実際にプレイしてみるとその白黒の画面からハードな戦いの雰囲気が感じとれるはずだ。

基本操作は、Aボタンが右でCボタンが左のフックを放つ。Bボタンでガードを行う。そして、AやCボタンと方向キーを組み合わせることによってフックやボディ、それにアッパーが放たれる。方向キーだけだとスウェイするだけ。もちろん、スウェイすれば滑らかに画面全体が動くのだ。

殴れ！

殴り合っていくと、自分と相手の顔が表示されている部分が赤くなっていく。この赤の量がダメージの量というわけだ。

立つのか？ 立たぬのか？

顔の部分がすべて赤になってしまうとダメージに耐えられなくなってダウンしてしまう。一回ダウンしてしまうと、簡単には立ち上がれない。ダウンしてから立ち直ることよりも、ダウンしないで戦い続けることを突き詰めたほうがいいだろう。

結果は？

ダウンして立ち上がれないと、相手が勝利に浸るところを同じリングで見せつけられる。セコンドからもいろいろな言葉を言われるが、慰めにもならないので次の試合に向けて準備に取り掛かろう。目指すは無敵のチャンピオン、ジョンソンとの対戦だ。

BOUT

また誰かがトラップにはまる
ダブル・スイッチ

●セガ●年内発売予定●価格未定●VIC●CD-ROM

罠を仕掛けて侵入者を退治！

20世紀初頭に建てられたエドワードアームスという名の古い建物。以前は美しかった建物も今では風変りな住人と怪しい客のうろつく奇妙なアパートになってしまった。彼らがこの建物に残っている理由はただ1つ。建物のどこかにあると言われている元屋敷主の財産だ。この財産の一部を初めて見つけたのが、屋敷を探索していたエディーという少年だった。彼はこの建物を守るために様々な仕掛けを利用してセキュリティシステムを作ったのだが……。

基本的には「ナイト・トラップ」と同様に、防犯カメラを切り替えてトラップを作動させ、敵を捕まえる。前作では敵がどこから侵入しているのかわからなかったが、今度は現在どこを見ていて、どこから侵入者が入ったのか一目でわかるようになった。そのために難易度も少々下がっている。それにストーリーも分岐するので、一本道な展開にはならないぞ。

侵入者発見

画面左の全体図を参考にして、どこから侵入者が入ってきたか突き止める。そして捕まえよう。

捕獲せよ

罠のある場所に侵入者が来たら罠を作動させる。

あ〜れ〜

全体の構成は、侵入する敵を捕らえる、住人を罠から守る、エディー達と財宝を探す、という3部構成になっている。ストーリーも分岐するので様々な展開が味わえるというわけだ。目的に基づいて行動すること。

TRAP

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

シャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ 獣神の呪縛

前号からの続き紹介だ、ビースト！

ビクターエンタテインメント／7月29日発売／8,800円／ACT

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

前作のおろおどろおどろしさはそのまま、そしてより物語性を打ち出した。それがシャドー・オブ・ザ・ビーストⅡ！

前号までの太いあらすじ

獣から人間へと戻った主人公、ディーノ・アーブロン。人としての日々の営みに喜び、充実を覚えた彼の背後に、再び獣の影が忍び寄る……。漆黒(しっこく)の魔王の下僕である、ゼレックが生きていたのだ。そして、ゼレックはまだ幼い赤子であるディーノの妹を連れ去さってしまった。それを知ったディーノは、人間の身体で闘いの旅へと旅立つ。そして、最初に彼を出迎えたのは、砕石場に巣食うイシュラン率いる魔物達であった……。

獣が、もてあそぶかのように赤子を抱く。その鋭い爪先がいつ、柔らかくきめ細かい肌に食い込むかわからないのだ。早く救い出さねば。だが、その道は遠く、険しい。

魔物の巣に侵入し、数ある罠を抜ける。

魔物の巣である砕石場はスイッチによる仕掛けが多数ある。考えるのだ。

クレーンを使って岩を砕け。砕いて小さくなった岩はシーソーのあるところまで持っていくのだ。すると…

そしてイシュランと対決

ディーノ・アーブロンの旅はまだまだ続く…

こいつがイシュランだ!!

イシュランは、上下に炎を吐いてくる。ジャンプ・しゃがみ・叩く・繰り返せ。

砕石場のクレーンで岩を砕き、仕掛けを使ってイシュランのいるところまでたどり着いたディーノ。イシュランの手前の枝には、旅の始めに出会った男の相棒が、繭(まゆ)にくるまれて捕まっているようだ。イシュランを倒してその男を助けると彼らが崇(あが)める、バールームという者のアミュレットを手渡してくれた。これを持っていけば、バールームが会ってくれるという。はたして、バールームとはどんな人物なのか。

炎は思ったよりもダメージが大きい。あせらず地道に攻撃。

つかまっていた男は、アミュレットをくれた。持っていけば、バールームに会えるという。バールームの館はここの右下だ。

いざ！

バールームの館へ!!

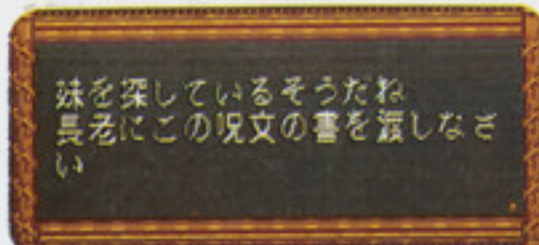
ちなみに何もしないで来ると

アミュレットさえ持っていれば問題ない門番だが、何も持っていないでここに来ると、激しい嘔吐攻撃をしかけてくる。まったく汚い。

番兵のゲロ攻撃!!

バールームに会えば道は開けるか!?

ここでもノンストップのビジュアルシーンが入る。何やら怖そうなのだが、ホントは何も問題はないぞ。

門番のいる扉をくぐり、バールームの屋敷中へ入っていくと、1匹のドラゴンがいるだけだった。そう、このドラゴンこそがバールームなのだ。彼は、アミュレットを受取ると、見透かしたようにディーノの行くべき道を教えてくれた。古びた呪文の書もたずさえて…。

このドラゴンが!!

このドラゴンがバールームだ。アミュレットを手渡せば、お礼に目的に一歩近づく事柄を教えてくれる。それには、長老に会えというのだが、その居場所までは教えてくれない。とにかく、ここは呪文の書をもらって館を出よう。それ以外のことは期待するな。

空箱も忘れずに

バールームに出会う前に目の前にある宝箱を取れ。

館を出る時のビジュアルはすばらしく美しい。今までの雰囲気とはえらい違いだ。

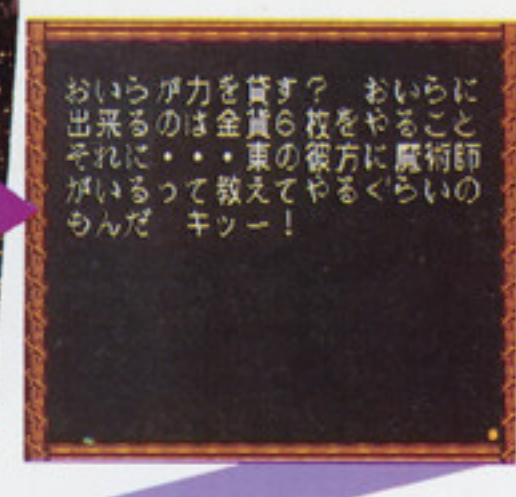
はぁ〜いい天気だこと!!

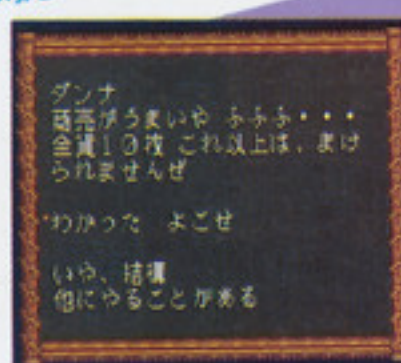
ちょっと カーラムーンオアシスへより道していこう

ここで、バールームの屋敷と反対側にあるカーラムーンオアシスという店へ行ってみよう。ここで飲んだくれているヨタ者の中に、妹やゼレックのことを知っているヤツがいるかも。金貨を使う場面もあるだろう。

酸の沼に囲まれているカーラムーンオアシス。今にも潰れそうな家だが中はけっこう広く、快適のようだ。そこにいる男はみな酒臭いヤツラだが…。しかたなく相手をしてやれ。

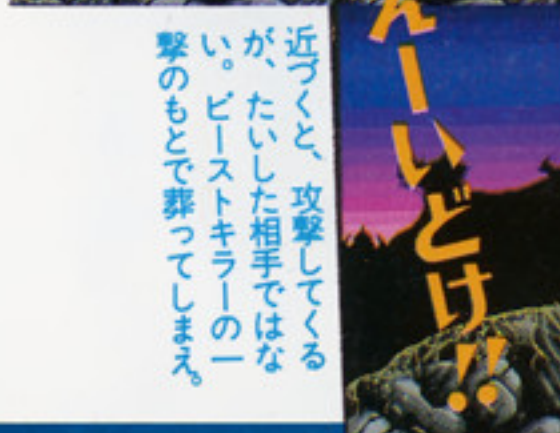
カウンターでビールを買いたいのだが、まだ金貨がたりないか!?

話し方しだいで、相手の対応も変わるのだ。

カギを壊して

いかにも怪しげ

値切りに値切ってビールが買えた。しかし、主人公は飲めないらしい。これはどこかで使うアイテムのようだ。それまで大切に取っておくとしよう。これだけ話を聞けば、もう用はない。

スタート地点より右に行ってみると……そこは!

旅の始まりの木から、今度は右へ行ってみると、ツリーピグミーが威嚇(いかく)をしてきた。どうやら、ここは縄張りだったようだ。しかし、進まねばいけない。コイツラを倒していったその先の果てに、長老がいるはずだ。

ツリーピグミーが行く手を阻む。しかし、進まなければ始まらない。行け!

えーいどけ!!

近づくと、攻撃してくるが、たいした相手ではない。ビーストキラーの一撃のもとで葬ってしまえ。

モンスターを倒せ!!

ツリーピグミーを倒した先には、スライムの集合体、ムコールがいる。

ムコールを倒すと投げ斧セットが残った。10コしかないので、大切に。

アイテムも取る

スライムが集まってふさいでいた横穴には、金貨とヒールポーションの入っている宝箱がある。取らない手はない。

大河に入ると、巨大な顔だけのモンスターが。こいつも、攻撃を飛び越えて撃つのだ。

こりゃ強そうだ!!

見つけたぜ長老さん

やっと長老を見つけた。彼と話せば、河を渡る方法もわかる。しかし……。

ビーストからひとこと

やぁ、ぼくディーノ・アーブロン。もと獣さ。今回も妹を探す旅に出ているんだけど、まったくやんなっちゃうね。みんな僕に頼みごとをするんだもんな。これじゃ妹が獣に襲われちゃうな。あーあ獣の時のあふれんばかりの欲望と精気がほしいよ、まったくさ!

夏休みラッキー企画

LUNAR EXPRESS! Special!

もうすぐ夏休み／ってなことで今月はゲーム記事のほうはお休み。代わりにルナ・エキはカラー&増ページでお届けするぞ。今月もよろしくっ／

GAME ARTS (株)ゲーム アーツ公認／

せっかく仮眠してたのに取材で起こしてしまってごめんなさい、重馬さん。

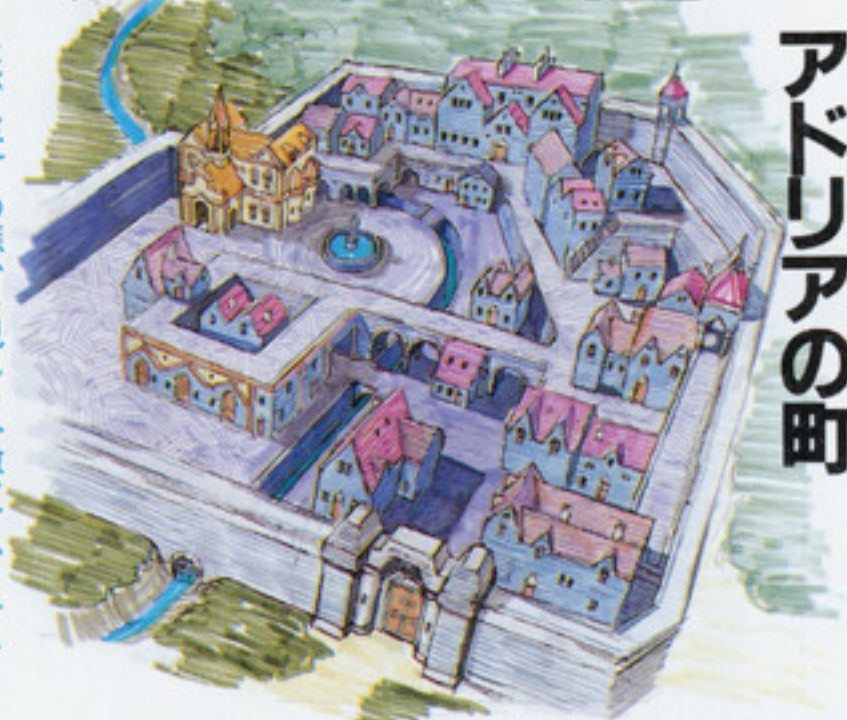
LUNAR-ETERNAL BLUE- 設定コレクションVol.5

LUNARⅡに出てくる町はその土地や気候に合った作りをしていると前にも書いたけど、漠然としたイメージしかわかなかった人もいたかもしれない。でも、これらの砂漠の集落や港町のイラストを見てきっと、なるほど、と思ったはず。そこには自然と共存していくためのさまざまな知恵と工夫が見られる。ぜひ実際にプレイした時にもう一度この細かい設定を思い浮かべてみてほしいな。

アドリアの町

たぶん近くの森から現れる外敵などから町を守るために周囲の壁が施されているのだろう。

港町では海風や大波に負けないよう石造りの家が建ち並んでいる。

切り立った岩肌を利用した町。あちこちに露店が出て活気がある。

過酷な条件下で暮らしている砂漠の民。ここでは生き抜くための知恵が随所に見られる。

夏休みってのは遊ぶためにあるのだ!!

期末試験も終わってそろそろ待望の夏休み／　みんな夏休みのプランはしっかり立てたかな？　ルナ・エキとしては休みを利用してLUNARⅠをもう一度プレイしてみてほしいとこだけどね。

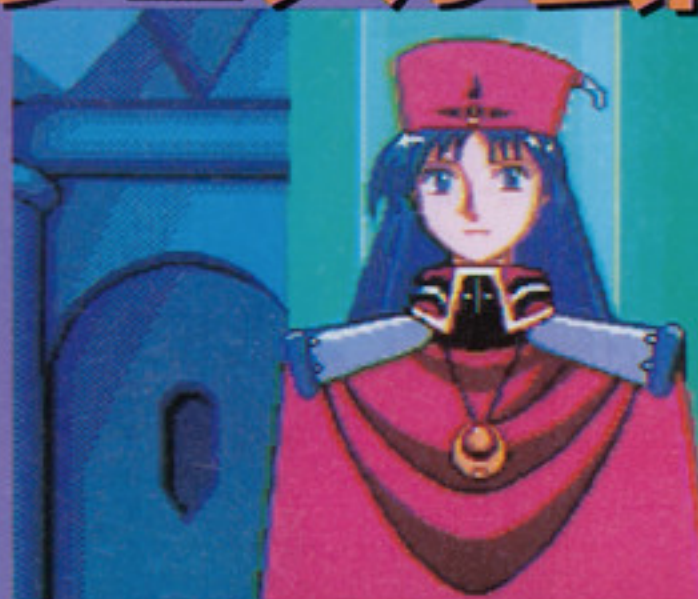
さて、今月はいつものコーナーのほか、おもちゃショーで公開されたLUNARⅡの画面などもお届けするぞ。行けなかった人はこれ見て我慢してね。そういえば、前日の夕方6時から並んで一番乗りしたLUNARフリークもいたようだけど……何者だ!?

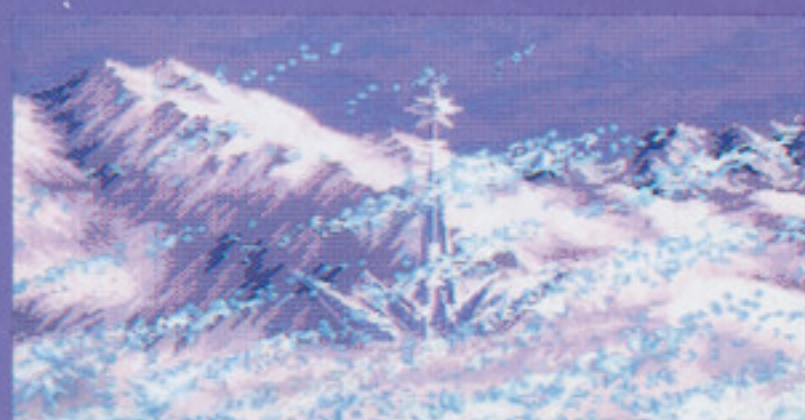
ま、来月あたりにはまた新ネタも増え、発売に向けてガンガン、ゲーム紹介をしていくつもりだ。それまで夏バテしないように首を長くして待っておくんなさいまし。

というわけで今月もルナ・エキの始まり。よろしくな。

LUNARⅡ最新ビジュアル公開！ inおもちゃショー

去る6月2～5日に幕張メッセで行われたおもちゃショーにLUNARⅡも出展された。宮路社長いわく「最初の2時間とラストの2時間はびびりまくり」というこのLUNARⅡ、まだ遊べるバージョンではなかったものの、ブースに訪れた人々は皆食い入るように画面に見入っていたぞ。

今回はそのおもちゃショーで公開されたデモンストレーションからピックアップした最新の画像を紹介していこう。ゲーム冒頭のビジュアルやヒイロとルーシアが出会うビジュアルシーンなどのほか、戦闘シーンや会話なども盛り込まれたデモCDをじっくり堪能(たんのう)してほしい。

ヒイロとルーシアが出会うシーン。軍服姿のルーシアはなんとなく人間味がなく冷たそうに見える。

青き塔を探索していたヒイロとルビィの前に突然ルーシアが／　驚くよりもルーシアに見とれるヒイロなのだった。

雪の吹きすさぶ中ひっそりと建つ謎の塔。映画を思わせるようなオープニングだ。

下からなめるように塔が映し出される。遠目ではわからなかったがかなり大きそうだ。

LUNAR II あの人は今………キリー編

◀負け犬キリーの巻▶

当初LUNAR II用アイデアとして窪岡氏が描きためていたこのギャラリー。

若いながらも山賊の長を務めナンザスの関所をしきっていた自称男の中の男、キリー。ケンカも強くメル提督に見込まれるほどの男ではあるのだが、酒好き女好きケンカ好きの3拍子がタマにキズ。特に彼のタラシ度は無限大で「世界中の女はオレ様に惚れる」と豪語するほど。ダイヤモンド・ユカイかおのれは!/

さて、そんなキリーのその後をお届けしよう。

それにしてもあい変わらずの日々のようだ。今月は前編だぞ。

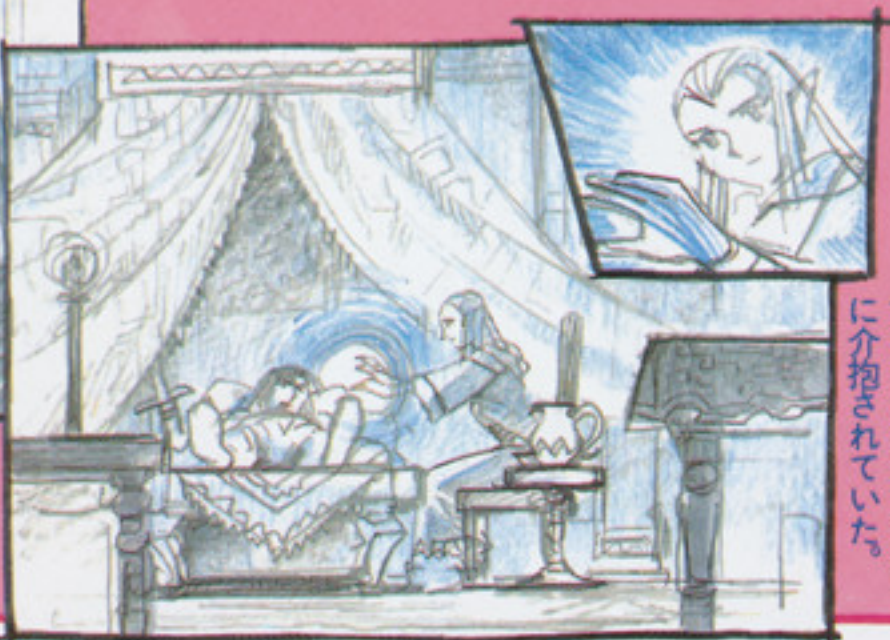
突然の奇襲を受けるキリー一味。

雨に打たれて気づけば……。

そこは血の海。

叫ぶキリー。

彼は敗北者だった。

戦場を幽鬼のようにさまようキリー。

気がつくとジェシカに介抱されていた。

次号へ続く!

あなたのご意見 聞かせてください!

今月は…防御コマンドの演出について

★防御コマンドと待避コマンド2つ作ればいいじゃん。状況に応じて使いわけんの。防御は喰らうダメージ半分で味方の盾になる。で待避はHPが少ない時の緊急回避とかね。(東京都/コーちゃん)

★ヒイロなど戦士系のキャラクターはその場所で、またルーシアやレミーナなどの魔法使い系は安全な場所へ……ってのはどうですか? ちなみにHPが少なくなったら戦士系も待避するようにするんです。(新潟県/常角 弘)

★防御コマンドのことですが、ユーザーそれぞれ好みがあると思うのでフィールドを歩いている時にあらかじめこのキャラはその場で防御、このキャラは待避して防御と決められるようにしたらどうでしょうか。防御力の低いキャラは待避してからとする人が多いとは思いますが……。そこでAIの時ですが、この時はキャラの性格によって変えたらどうでしょうか。例えば僕の想像している性格でいくと、ヒイロ・ロンファはその場で防御して、ルーシアはヒイロの後ろに隠れて防御、レミーナはスタコラ逃げて防御するとか(笑)……。容量の問題はあると思いますが、ここまでできたらいうことないと思います。(東京都/立田理一郎)

★自分なりの希望ですが、防御姿勢をとるのは安全な位置に移動して……のほうが以下の例で良いと思うのですが。①孤独なイメージの強いルーシアは、ゲームの初めのうちは1人孤独に防御するのに対し、ゲームが進んで仲間意識が強くなっていくとヒイロの背面に逃れる(恋か?)。②また、それを気に入らないルビィはイヤそうなそぶりを見せる。③ルビィにちょっかいを出すナルはすまんのぉ〜的にルビィの背面(下)に。④ルビィはヒイロにべったりくっついて、たまにじゃまになって怒られる……などなど。キャラへの感情移入が増すこと間違いなし!(奈良県/野妻章博)

魔法・会話……いろいろある・あ・る・る・る!

おもちゃショーで公開されたのはもちろんビジュアルシーンだけじゃない。キャラクターの移動風景はもとよりゲーム中の画面もたくさん紹介されていたぞ。特に目を引いたのはルーシアやレミーナの魔法攻撃。ルーシアが魔法を唱えるとサンダー系の魔法がガラガラドッシャーン、レミーナが魔法を唱えるとドでかい魔法陣が出現ってなぐあいだ。これは実際にプレイした時にはいの一番に試してみてほしいものの1つだ。

防御、そして技!

レミーナが魔法を唱えると彼女の周りに魔法陣が!! どうやらこれは防御魔法らしい。

モンスターの懐に飛び込んでさあ攻撃準備は万端だ! ゆけ、ヒイロ!!

さあ、にっくき敵を切るべし切るべし!! けっこうなダメージが与えられるぞ。

会話…

青き塔の異変に学者の血が騒ぎまくりのヒイロのおじいちゃん、グェン。でも無理は禁物ですよ。

町のおばさんはあんまりアルテナ神団に対していい感情がないようだ。いったどういうことなんだ。

魔法が…

強敵を目の前に黙々と魔法を唱えるレミーナ。さあどんな魔法が繰り出されるか!

ほとばしる…

モンスターの周りに魔法陣が! ヒイロ達4人が待避したところを見ると…。

第3弾

窪岡俊之杯争奪 イラストギャラリー ジーン編

外枠のへんなイラストは三重県の中村くんだ。

今月のジーンはたくさんのイラストが寄せられたわりには、まだみんなよくジーンの役割やキャラクターがわかってないって感じがしたな。窪岡氏総評「今回も悩みました。全体的に女の子が描いてくれた作品のほうがよりていねいでガッツが入っておるようです。他人とは違う独自の切り口で描かれた作品を今後も期待してます。男も負けずにガッツでGO／ だっ」

大賞！ 長崎県 村瀬文乃さん
窪岡氏よりひと言
肩にかかったホツレ髪に感心／

副賞 京都府 早川小織さん
窪岡氏よりひと言
キレイにまとまってますね。トーンも上手。

副賞 長崎県 サルポン二世さん
窪岡氏よりひと言
地味だけどジーンの乙女心がよく出てる。

千葉県 猫月聡さん
窪岡氏よりひと言
とてもカワイイですよ。

LUNARⅡ制作日記 1993年7〜8月頃(重馬氏談)

この頃はラストのボスの戦闘や正体とか全体的な戦闘を考えてました。最後の敵って結局ストーリーじゃない部分の面白味のほうが大きいですよね。そんなわけでLUNARチームに最後の敵コンクールって形で10人ぐらいにアイデアをいっぱい描いてもらいました。さまざまな要望を基にストーリーと刷り合わせつつ決め始めてました。ちょうど佐藤肇氏に実際に使われるものを描いていただき始めていたので最後のボスのイラストやアイデアをお願いしていました。僕達はプロット作成に入ってて、今回窪岡さんは自分でコンテ切るってことだったんで、これから待っている辛いことには何も気づかずにいる頃でした。彼に未来を見通す目があったら……。

TWO-FIVE 岩垂徳行氏の独白

こんにちは、LUNARⅡの作曲をやっている岩垂です。もうCD『ルナ エターナル ブルー プレリュード』(6／22発売)は聴いてくれたかな？ オーケストラありの大感動巨編。老若男女問わず楽しめるはず／ 感想を聞かせてね。

今月のこの一枚

熊本県／武井 通浩
とてもていねいに描かれていてナイス。

神奈川県／高崎 守孝
おまえぇ〜、なんかイヤなことでもあったのか？ 人生そんな捨てたもんじゃないぞ。ん？

左の絵は楽しそうだし担当者が気に入ったので一発で掲載決定。しかし、上のこやつは……。先々月のプレゼントの件でハガキをくれたのだが、肉が食いたいと言われてもなぁ。

今月の宮路社長のお言葉……VOL.6

おもちゃショーではステージにも立ってLUNARⅡを見てもらったんですけど、見た人はいろいろ納得してくれたと思います。見れなかった人は発売前にはデモを店頭で見れるようにしますし、CSGでも出していく予定なんで、その時に見てください。サターンと同じく年内発売を死守したいと思ってます(笑)。それと次世代機のほうでも2作決定してます。すぐには出ないけど、そちらもよろしく。

LUNARⅡスタッフ紹介

今月のお客様は、社内「LUNARⅡ」制作スタッフの紅一点。グラフィックを担当しているTANちゃんこと和田めい子さんです。

——ではまず現在(6/14)の状況についてお聞きしたいのですが？

和田　私が主に担当しているのはダンジョン関係のグラフィックなんですが、自分では8割は終わっていると思います。

——自分では？

和田　えっ、いや〜本当はもっといっぱい残ってたりして……ううん、そんなことないわ／ もう少しです。

——残りが2割ぐらいなら安心ですね。では苦労なさっている点について。

和田　描く場所によっては佐藤肇さんのイメージイラストがあるんですが、制約の中でどこまでイメージどおりに描けるかという点にはすごく苦労しました。逆に細かい設定がないところは「本当にこれでいいのかしら？」みたいな不安と心配がありました。でも、どちらにしても自分なりに描ける精いっぱいのことをやったつもりです。

——なるほど。ではご自分が描いたお気に入りの場所は？

和田　青き塔はかなりイメージイラストどおりに描けたし、納得のいくできばえです。特にルーシアとヒイロが出会う場所がお気に入り。それから古代遺跡っていう場所があるんですが、その場所独特の妖しい雰囲気が好きです。きっと楽しんでもらえると思います。

——話はいきなり変わりますが、一番好きな登場キャラクターは？

和田　ルビィ／ あの性格って最高よね。おちゃめでとってもかわいい。あの性格が自分の目標です。ムリかな……(笑)。

——それでは最後に、楽しみにしている読者の方に一言。

和田　グラフィックは数段パワーアップしていますからこうご期待／ 前作とはひと味違う「LUNARⅡ」の世界を楽しみにしていてください。前作をプレイしてない人も十分楽しめますから買ってね♡

急募！ 10月号のお題だ

そろそろこのコーナーもパターン化してきたのでみんなにやってもらいたいことを募集してみよう。キミ達がルナ・エキを作るのだっ／ みんながんばれ／

おくづけ

このコーナーへの投稿は、〒103東京都中央区日本橋浜町3-42-3 BEEP／ メガドライブ LUNAR EXPRESS／ 係まで。んでは／

もうじき夏のコミケだなぁ。ところで私はルナに関する同人誌が欲しいのだけど、どなたか見つけた方がいたら重馬宛に送ってください。Hなのもいいぞ。(重馬より)

PIONEER

アーケードゲームが本当に、
部屋にやって来た。
この迫力はレーザーアクティブでしか
体験できない。

New Release

ハイパリオン
HYPERION™

敵ビームをよけろ！隕石をかわせ！
自機操縦タイプだから、
リアリティがケタ違い！

ハイクオリティCGとRSS立体音響が
君を直撃。手に汗握る、
7つのバトルステージを勝ち抜け！

2プレイヤーモードは
チームワークが勝負。
2人で力をあわせて敵を撃破！

TAITOが遂に放ったレーザーアクティブ究極の CGシューティング・ゲーム登場。

HYPERION(ハイパリオン)

標準価格9,800円(税抜)PEASJ5019/発売元：TAITO/
販売元：パイオニア㈱/©1994 TAITO CORP.

西暦2094年。地球最後の生存者となった人々の唯一の望みは、「ハイパリオン」と呼ばれる強力な戦闘能力を持つ2機の宇宙飛行艇。いま君に、人類の存続の使命を負った出撃命令が下りた。TAITOが満を持して放つレーザーアクティブ究極のシューティング・ゲーム「ハイパリオン」。ハイクオリティCGによる画面の美しさは、マニアでなくとも垂涎もの。しかも、RSSによる3次元立体サウンドで、身震いするほどのバーチャル・シューティング感覚が体験できます。

●レーザーアクティブは、LAはもちろん、LD、CD、さらに「夢見館の物語」(セガ)、「アラジン」(セガ)、「ストリートファイターⅡ'」(NECホームエレクトロニクス)、「機動警察パトレイバー(グリフォン編)」(リバーヒルソフト)など、人気のMEGA-DRIVEやPCエンジンのゲームソフトも楽しめます。

レーザーアクティブ
MEGA-LDパック
PAC-S1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円(税別)
CLD-A100
との接続で
再生可能なソフト

レーザーアクティブ
LD-ROM²パック
PAC-N1
コントロールパッド付属
標準価格39,000円(税別)
CLD-A100
との接続で
再生可能なソフト

RSS(ローランド・サウンド・スペース)：左右、上下、前後の3次元立体音場空間を創りだすシステム。お手持ちの2chステレオシステムで迫力と臨場感あふれる3Dサウンドが楽しめます。

レーザーアクティブ対応
CLDプレーヤー
CLD-A100
リモコン付属
標準価格89,800円(税別)
PAC-SI、PAC-NIいずれかとの組み合わせ標準価格128,800円(税別)

LaserActive™

レーザーアクティブのすべてがわかる
J・H・ロング氏の驚異の体験ビデオ
抽選で50,000名様にプレゼント
●重複応募は無効になりますのでご注意ください。
●フリーダイヤルの操作上のお問い合わせは㈱ハイパーネット03-3797-8180(平日10:00～17:00)まで。

●期間：'94年6月1日～7月31日
(好評につき7/31まで期間延長)
●くわしくは、下記のフリーダイヤルへ
(24時間受付中)
パイオニア レーザー
0120-8102-03

レーザーアクティブお買い上げの方から抽選で
マルチ・ソフト・プレゼント
●期間：'94年6月1日～7月31日
●くわしくは、レーザーアクティブ取扱い店の店頭ポスターをご覧ください。

A賞
LA、LD、ゲーム各ソフトの
組合わせセット(各1タイトル)
200名様(MEGA系、ROM²系各100名様)
B賞
LAソフト1タイトル2,000名様
(MEGA系、ROM²系各1,000名様)

PIONEER AIR
未体験しかつくらない

パイオニアレーザーアクティブについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-A100)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：BEEP／メガドライブ LA-7係へ。
●マーク付きの製品は、パイオニアの統一システムリモコン対応です。●LaserActive レーザーアクティブはパイオニアの商標です。
時代は、レーザーディスク。
このマークは、レーザーディスクの統一マークです。
●CXはCBSの商標です。●パイオニアショールームへどうぞ。・東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。
パイオニア株式会社

レーザーアクティブライブラリー

LaserActive™

LIBRARY

マルチメディアへの足掛りを摸索していた大手映像メーカーが今、せきをきったようにレーザーアクティブのサードパーティーとして名乗りを挙げている。これはどうしたことか？

MEGA LD

新規参入メーカーラッシュによりLAはますます活気づく

レーザーアクティブ本体の発売から、1年が経過しようとしている。ソフトの本数も充実、定番タイトルも生まれ、その勢いはとどまるところを知らない。そしてさらに、今回の新規参入メーカーラッシュ。しかもそれらがゲーム制作を本業としている会社ではなく、映像・ビジュアル方面で活躍しているいわば〝外部〟の実力派メーカーという点が重要だ。従来のホビーマシン、パソコンではなし得なかった、インタラクティブソフトの真の意味での新ジャンル開拓がおし進められていくことだろう。新パックの発表もあり、今月も見逃せない情報が満載だ。

LDを使ったオリジナルゲームも作れる!? 「コンピューターコントロールパック」!

「レーザーディスクとパソコンを接続してみたい」という要望に応え、CLD-A100(レーザーアクティブ本体)とパソコンをつなぐ「コンピューターコントロールパック」がこの秋、20,000円以下で発売されることが決まった。対応パソコンはPC98シリーズ、IBM PC/AT、MACの3機種。これによって手持ちのLDやCDソフトを自在にコントロールすることが可能になり、努力しだいでは市販のLDで「トライアドストーン」タイプのゲームを自作できるなど、様々な楽しみ方が考えられそうだ。

LDソフトもパソコンとの連結によって、よりインタラクティブ性を高めることになるだろう。

ドンキホーテ

映画製作のノウハウをLAソフトにフィードバック

映画「課長島耕作」「高校教師」などの製作で世にその存在を知らしめてきた㈱プルミエ・インターナショナルが、6年の構想期間を経て、ついにゲームソフト制作に乗り出すことが決定した。第一弾は、アニメーション動画をふんだんに使用したRPG「ドン・キホーテ」。世界中から親しまれている不朽(ふきゅう)の名作をモチーフにした、愛と感動と冒険のストーリーだ。要所ではスペインの実写風景も使われ、プレイヤーの感情移入度を高める効果も絶大。映画のノウハウが生かされた高水準の脚本と、LAの高画質インタラクティブ機能の幸せな結合が今、実現する。

手法はアニメを用いているが、その鑑賞方法、臨場感は、従来のそれとはまったく異なる。

ロールプレイング

プルミエ
今秋発売予定
価格未定

●主な登場キャラクター●

美少女ジョンルグジョン 渡辺美奈代

ワニブックスの美女写真集がインタラクティブソフトに

LD-ROM²ソフト「エンジェルメイト」「ドラドラパラダイス」の制作をてがけたプラネットが、川島なおみ、渡辺美奈代などの写真集でおなじみの㈱ワニブックスの全面協力体制のもと、電子出版ソフトを発売することになった。素材はもちろん、アイドルの写真集。LAなら〝電子出版化による画質の低下〟などということはなく、従来のCD-ROM写真集に不満を持っていた人も満足できるだろう。美しい音楽と本人のナレーションつき、同名写真集に収録されていない未公開写真も多数収録されるという特典があるのもうれしい。気に入った写真だけを集めてオリジナルの写真集を作ることもできる。今後シリーズ化していくとのことなので、大いに期待しよう。

第一弾は渡辺美奈代の「Trap」。ファンならずとも買いか。

電子出版

プラネット
今夏発売予定
価格未定

アメリカの大手ソフトメーカーニュー・ラーニングプロジェクトも参入

いよいよアメリカでも、インタラクティブ・ソフトウエアメーカーの大手、ニュー・ラーニングプロジェクト(NLP)がLAソフトの開発に着手した。同社の制作する「LEGACY(仮)」はアメリカの大自然を舞台に繰り広げられる冒険物語で、プレイヤーは美しい実写映像で自然を疑似体験しながら、知識と理解を深めることができる。こうした「自然との対話」という主旨に賛同し、制作に、あの国際的映画俳優ロバート・レッドフォードが参加するそうだ。詳しくは次号以降で。

バック・トゥ・ザ・江戸

TBSの豊富な映像資源がLAに供給される

全国に25の系列局を持つ民放ＴＶキーステーションのＴＢＳが、今後さらに発展する新しい映像文化事業の一環として、パイオニアとの共同でＬＡソフトを制作することを発表した。「今までの40年にわたる映像資産を、価値を損なうことなく活用できる」というＬＡのメリットを生かしたインタラクティブソフトを輩出していくとのことなので、今後のソフト・ラインナップが注目される。さて、第一弾ソフトは江戸時代の文化や歴史をテーマとしたクイズ形式のアドベンチャー「バック・トゥ・ザ・江戸」。'88年４月から約３年間放送されたクイズ番組「クイズ・日本昔がおもしろい」の映像素材に、新たなロケ映像をプラスし、番組が持っている面白さや雰囲気を継承したつくりになっている。

ＬＡユーザーは、歴史ファンから家族まで楽しめる、新しいタイプの映像エンターテイメントを先取り体験できるというわけだ。

エデュテイメント
ＴＢＳ
価格未定
今秋予定

舞台は江戸時代のとある下町、威勢よく走りゆくかわら版屋は、今江戸中で話題持ちきりの伝説の美女「桜姫」の噂を口上する。なんでもこの「桜姫」に会うためには、大金を持って行かなければならないという。プレイヤーは江戸時代の住人となり、歴史でおなじみの人物と会ってクイズに解答しながら大金を貯めて「桜姫」に会う旅へと出かける。さて、どんな冒険がはじまるか……というストーリー。ひたすらクイズに答えていくだけではなく、波乱万丈（？）のストーリーがあるのがミソだ。こういうの、どう？

TBSとパイオニアは、レーザーアクティブソフトの共同制作を開始
『BACK TO THE 江戸』 制作発表

６月21日、パイオニアとＴＢＳによる共同記者発表が行われ、ＴＢＳのレーザーアクティブ参入が正式にアナウンスされた。同社はすでにＣＤ－ＲＯＭで「高校教師」などの話題作を提供、マルチメディア分野にはかなりの意欲を見せている。またこうした分野からの参入は今後も相次ぎそうで、映像制作サイドからのアプローチが本格化しそうだ。

PIONEER 協力による
BEEP!メガドライブ
SPECIAL PROJECT

レーザーアクティブディスク プレス工場見学ツアー参加者募集

レーザーアクティブは、ＬＤが持つ高画質、高音質を生かしたホビーマシンである。ところであの、虹色に輝く円盤は、一体どこでつくられているのだろうか？　ふだん、パッケージソフトを購入する側のエンドユーザーにとって、まったくの未知の領域となっているＬＤの制作過程を、ＢＥメガ読者のみんなで覗(のぞ)いてみよう！　という企画が、パイオニアさんのご厚意により実現することと相なりました。今回見学できるのは、山梨県にあるパイオニアビデオ（ＰＶＣ）本社とＰＶＣ国母事務所。８月24日、ここでＬＤの製造工程の一部始終を見られるというわけだ。〝工場見学〟という、ノスタルジックかつミステリアスかつエロティック（ウソ）な響きだけでも興味をそそられるというのに、見学の対象がゲームソフトに関連するものだなんて、うれしすぎるじゃありませんか。また、移動中のバス内ではビデオなどによるレーザーアクティブの最新情報紹介もあるし、参加者にはＬＡ本体などのビッグなプレゼントも当たるぞ。

パイオニアビデオ株式会社

レーザーアクティブのソフトは、山梨県のPVC工場でプレスされている。精密機器だけに、恵まれた自然環境の真っ只中で造るのがいいみたいだ（？）。夏休みの思い出の１ページとして、ＢＥメガ編集部のお兄さんたちとバス旅行をしてみないかい？　さすがに希望者全員参加というわけにはいかないので、下のカコミにある応募要項をよく読んで、編集部宛にハガキを送ってくれ。ちなみに、見学後にコーヒー牛乳は配られないらしいぞ。

LA本体など豪華プレゼントもあり 応募要項を読んで今すぐハガキを！

上で紹介したパイオニア工場見学バスツアーを８月24日に開催、本誌読者35名をこのツアーにご招待します。当日は朝9：00に新宿駅に集合し、大型バスで山梨県の工場に向かい、夜7：00に同じく新宿で解散の予定です。参加資格は特にありませんが、集合場所に確実に集まることができ、みんなで楽しく工場見学ができる人であれば、年齢などの参加制限は一切ありません（ただし18歳未満は保護者の承諾が必要です）。参加希望者は、①住所、②氏名、③年齢、④性別、⑤職業・学校名（詳しく）、⑥電話番号、⑦所有ゲーム機（すべて）を必ず明記して、下記のあてさきに応募してください。締め切りは７月20日（消印有効）。応募者が多数の場合は抽選とさせていただきます。当選者には編集部より実施要項を８月10日までにお送りします。※当日集合解散場所までの交通費は当選者の負担となります。

あてさき
〒103東京都中央区日本橋浜町３-42-３
ソフトバンク㈱BEEP!メガドライブ編集部
「レーザーアクティブ工場見学」係

参加者の中から抽選で１名にレーザーアクティブ（本体＋メガＬＤパック）が当たるほか、３Ｄグラスセットなど豪華なお土産が出るぞ。ほら、はやくハガキを出さなきゃね！

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

<SPECIFICATIONS>
MODEL No. :HGG-3210 (GAMEGEAR)
CPU:Z80A (3.58MKz)
WORK RAM:8KB/VIDEO RAM:16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

AUGUST, 8TH, 1994

さすがに25歳を過ぎるとライターって職業は精神的に辛い。ゲームの腕もこれからは落ちていく一方だろうし。どんな世界でも若いモンにゃかないませんやね。(BY助っ人ライターK)

なぞぷよ〜アルルのルー〜/JリーグGGプロストライカー'94/コカ・コーラキッド/バートワールド/ズール/スマッシュTV/ダイナマイト ヘッディー

なぞぷよ〜アルルのルー〜 完成度100%

●セガ/7月22日発売/4,800円/SPT/4M+B・I

これ本当にGGの画面!?

GGの「ぷよぷよ」シリーズって、グラフィックがいささかアレだったけど、今回のは見てのとおり、ぷよの目玉ひとつとってもかなり画質が向上しているのだ。独特のグニュっとうねる感触も異様に良くできてて「やりゃあできるじゃんコンパイル」ってな感じかな。個人的にはこれで元祖「ぷよぷよ」をリメイクしてほしいくらい。

さて、今回の「なぞぷよ」だけど、これははっきり言ってデキすぎ! 障害物の設定によって、今までの問題作成の限界を打破したのもえらいが、苦手な問題のパス、ヒント表示、次のぷよが6手も先まで見られるなど、細かい改良もめいっぱいあるぞ。

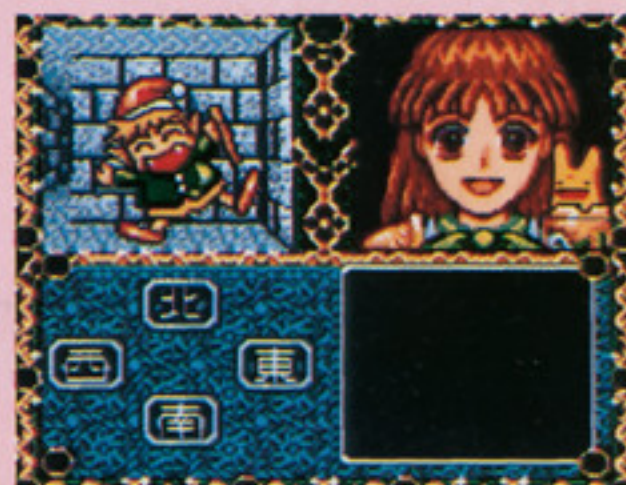
HANDY RATE 8

「今日のごはんはカレーライスに決定! 材料を買いに行かなくちゃ」と、今回は壮大かつ達成感のある物語なのだ?

肉、にんじん、じゃがいも……どの材料も、店主の出すなぞぷよを解かなければ入手できない。こんな世界はイヤだ〜。

障害物の岩をからめた問題が多数ある。前作を極めた者も挑戦せよ。

魔導物語IIIもすでに待機中

GG本体の普及率を激増させたと一部で噂の「魔導物語」シリーズも、3作目が着々と開発進行中だ。え? メガドラ版? そんなの聞いてないぞなもし。

IIでサタンさまからアルルに乗り換えたカーバンクルもいるよ。

いやにうれしい幕の絵の数々

問題画面の切り替えごとに、こんなナイスな幕が降りてくる。他にもいろいろあるから、買って確認するがよろし。

とことんモードもあり

ランダムにじゃまぷよが降る「とことん」モードのおまけつき。なんかうれしい。

調理失敗?

JリーグGGプロストライカー'94 完成度100%

●セガ/7月22日発売/4,800円/SPT/4M+B・B

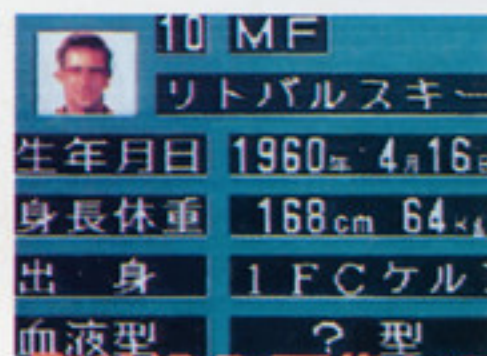
やっぱ毎年出るの?

おもだったメガドラ作品はGGでも出すというセガの戦略は、「プロストライカー」シリーズにも波及。

ゲーム自体はシンプルなサッカーものだけど、Jリーグと名がつくだけあって全チームと192人の選手データが実名('94年度版)なのだ。それはそうと、'95年以降も出すのかな?

HANDY RATE 8

ちなみにVゴール方式など、ルールは改正されたものを採用しているぞ。

フォーメーション設定などの、サッカーゲームの基本的な部分もちゃんとおさえてある。

GG性能の極限まで引き出した(と思われる)選手のデジタイズ画像が涙ぐましいねえ。

セガもスポンサーの1社だから、背景にロゴを入れているのか?

取り込み画像にビックリ

コカ・コーラキッド 完成度100%

●セガ/8月5日発売/3,800円/ACT/4M

野郎、本気で開発したな!

セガとコカ・コーラ社のタイアップで開発されたということもあって、ずいぶんと気合いが入っているこのゲーム。スピード系のアクションとしては(ゲームギアなら)一番かも? CMでも登場している主人公のコーキーくんも、ここから人気が出るといいね。

HANDY RATE 6

アイテムセレクトや、通常の背景もコカ・コーラ一色。

ストーリー性バツグン(?)の中間デモもあり

さらわれたさくら子先生を救出するため、とりあえず、言われたとおりに行ってみましょうか。

黒くはじけるコカ・コーラ

電源投入後に「セ〜ガ〜」があるのも驚きだが、この「スッポン、ショワ〜」は腰の力が抜ける。

公園とはいえ、こんな格好でウロウロしているとは。おっさん、なかなかに怪しすぎるぜ。

※記事中のHANDY RATEは、携帯用ゲーム機の特性(気軽に遊べる、携帯性が高いなど)に適しているかの10段階評価です。ただしゲームの面白さの評価ではないので誤解なきよう。

※アクレイムソフトの別称。意味は前号を参照のこと。

バートワールド

完成度100%

●アクレイムジャパン／7月29日発売／4,500円／ETC／2M

アクレイもの版「クニ天」

一部の好事家に支持を受けているらしいアクレイものが、またまた登場。これは海外で人気のザ・シンプソンズを起用したもので、大きく分けて3種類のミニゲームで構成されている。

ありていに言えば、主人公をバートに置き換えた「クニ天」の外国版みたいな感じかな。ひまつぶしに最適？

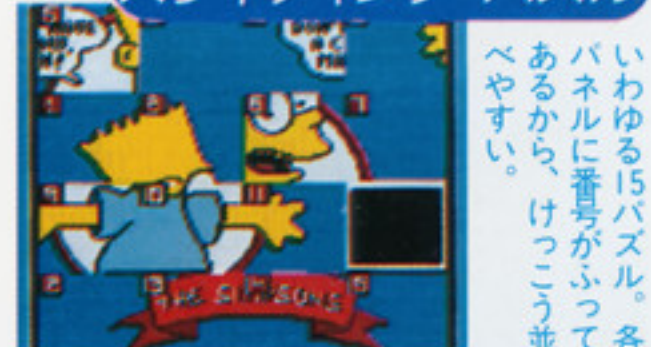
HANDY RATE 8

はじめは3種類から選択

3種類クリアすると、ラストへ進めるぞ。

カード・マッチ

神経衰弱のシンプソンズ版。キャラの判別は日本人には厳しい。

スライディング・パズル

いわゆる15パズル。各パネルに番号がふってあるから、けっこう並べやすい。

ジャンク

普通のアクションゲーム。散らばっているアイテムを集めよう。

ズール

完成度100%

●インフォコム／7月29日発売／3,800円／ACT／2M

3機種中で一番デカい

「30分おまかせゲーム」という別称はないが、ステージごとにいろんなメーカーと協賛（きょうさん）している、異色のアクションがこれ。主人公は、はるかN次元（どこ？）からやってきた、拳法といたずらが好きなズールだ。ちなみにこのゲームは3機種で発売されるが、GG版が一番キャラがでかいぞっ！

HANDY RATE 6

オヨヨ……落っこっちゃうよ

かわいいのか小憎らしいのかよくわからないズールくん。

液晶画面でも見やすいグラフィックなのがうれしいのだ。

セガソフトだけが忍者ゲームではないでござる

垂直な壁の登坂や、ジャンプ中の回転斬り、スライディングキック、飛び道具など、忍者っぽいアクションならお手のもの。だけど1ボタンがジャンプで、2ボタンが攻撃なのが珠にキズ。

スマッシュTV

完成度100%

●アクレイムジャパン／7月29日発売／4,500円／ACT／2M

命とトースター、どっちが大切？

大量の兵士を相手に1人で闘う。そして勝者になれば莫大（ばくだい）な金品（トースターとかの電気製品）が得られる。こんなTV番組があったら、さぞかし参加者は死にまくるだろうな……と思った人、これはまったくそのとおりのゲームです。だけど、ひたすら無心になりたい人にはうってつけですぞ。

HANDY RATE 7

際限なくお出まし

閉鎖空間にワラワラと出る敵ども。それが一人を集中攻撃するからたまったもんじゃない。

続 どうかしている方々

各ステージのボスも無責任な司会者も、かなりどうかしている……。撃って忘れろ！

ダイナマイト ヘッディー

完成度90%

●セガ／8月5日発売／3,800円／ACT／4M

ボスはみんなマルヤマ

あのトレジャーが精根（せいこん）込めて開発したメガドラ版を基に、セガ開発陣が移植したのが、このGG版「ヘッディー」だ。もちろん、おもだった場面はメガドラ版のイメージを損なわずに作られているし、ヘッディーの頭を飛ばして攻撃するというゲームシステムは同じだ。ただし、各ステージのボスはほとんどがマルヤマに置き換えられているらしい。

床の色使いがメガドラ版っぽい。GG版も結構がんばっているね。

メガドラ版にソックリであることを期待しよう

塔の側面から登っていくシーン。フックんを連続してくわえるテクニックを使っていこう。

頭のバリエーションもちゃんとある。吸い込め～。

こうして拡大して見ると、ヘッディーのドットパターンの再現性がよくわかるね。

GG HOTLINE

ガンスターヒーローズ　ソニック&テイルス2　剣勇伝説YAIBA

ますます絶好調のGGに期待のラインナップがさらに登場。「ヘッディー」と同じくセガが移植した「ガンヒー」や、スノーボード、ロケットシューズが使えるらしい「ソニック&テイルス2」などなど。他にもいろいろあるんだけど次号を待とう。それと、コンパイル主催の7月の「渋谷ジャック」に、本誌のライターも参加の予定だ。みんなも来るかい？

今回はメガドラ版にかなり似ているデモを紹介。これはひとこおり完成している。

かつてメガドラアカデミー大賞で人気を博した大作も出てくるらしい。よかったね。

冒頭でナックルにカオスエメラルドを盗まれたソニック。飛行で逃げるナックル？

今回の公開範囲はゾーン1までなので、これ以上は掲載できないのが残念。

ゲーム内容は横スクロールのアクションの他に、疑似3Dのシーンなどがあるらしい。

中間デモのグラフィック。液晶画面で見ることを前提としたドット配置だ。

BEメガ裏技リーグ

BE MEGA SECRET TECHNIC LEAGUE

今月も裏技が多くてうれしいしだい。しかし、今回もサンダーバーズはお休みです。もう、お詫びの言葉もございません。

モータルコンバット
ブラッドモード
2軍

電源を入れた後、画面にストーリーが表示されている時に、ボタンを「A、B、A、C、A、B、B」の順に押す。すると、音声が鳴ると同時に文字の色が変わるので、あとは普通にゲームを始めよう。すると、打撃をくらった時などに血が表示されるモードになっている。

(兵庫県・竹村尚・18歳)

この画面でコマンド入力すると、うまくいけば「ゲトオバヒアー！」という音声が鳴り、色が変わる。

打撃および究極神拳などで血がしたたるモードになる。他の部分については通常と同じだ。

餓狼伝説2 新たなる闘い
三闘士＋クラウザー使用コマンド
1軍

電源を入れた後、タカラのロゴが表示されている時にすばやくボタンを「→↘↓↙←＋B」と押そう。

うまくいけばクラウザーの音声が鳴って、キャラクター選択画面で三闘士とクラウザーを選べる（スタートを押しながら方向ボタンを下へ入れる）ようになるぞ。

(東京都・理牌論)

タカラのロゴの時に、必殺技コマンドを入力するようにすばやく押すと、クラウザーの声が。

選択画面で、スタートを押したままカーソルを下へずらすと、残りの4人も使えるのだ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
10万点ボーナス
草野球

どのゾーンでもいいから、タイムがちょうど9分59秒の時にボスを倒してクリアすると、なんと一気に10万点ボーナスが加算される！

(神奈川県・ベアナックラー研)

時間を調整するのが難しいが、10万点ボーナスを取れば残り人数が確実に2人増えるぞ。

餓狼伝説2 新たなる闘い
クレジット数を増やす
補欠

1人プレイをしていてゲームオーバーになったら、コンティニュー画面の時に、方向ボタンの上とA、Bボタンを押さえながらCボタンを押そう。これでクレジット数を9まで増やすことができるぞ。

(埼玉県・中山祐二・17歳)

何回でも増やせます

クレジットを消費しても再び増やすことができるので、事実上の無限コンティニューだ。

チャックロックII
ステージクリアコマンド
1軍

ゲーム中にポーズをかけたら、ボタンを「B、A、右、A、C、上、下、A」の順に押す。するといったんポーズが解除されるが、再びスタートを押してポーズをかけよう。

そしてAボタンを押しながら方向ボタンの上を押すとステージの区切りごとに、右を押すと1ステージ分をとばすことができるぞ。

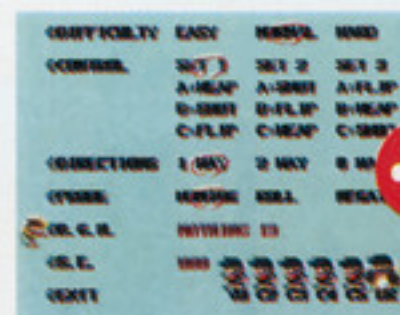
(静岡県・ビッツオブザサン)

ラクラクにクリア可能

A＋方向ボタンでステージがとばせるようになる。前のステージに戻りたい時は、下か左を押そう。

バトルマニア大吟醸
ステージセレクト
1軍

まずオプション画面に入ったら、BGMにカーソルを合わせて「SILENCE」を4回、次に「NOTHING13」を3回鳴らす（A、B、Cボタンのどれかを押す）。その後普通にゲームを開始すると、ステージセレクト画面になるぞ。

(静岡県・ポールハリソン)

ステージ開始前に、このセレクト画面が表示されれば成功だ。

●裏技リーグ欄外編《餓狼伝説2》【闘いっぱなしモード】オプションのボタン配置変更画面で、カーソルをポイントに合わせたら、Bボタンを押したまま方向ボタンを左に押すと0に設定できる。これで2人対戦モードを始めると、勝利カウントが5けたの数字になっているぞ。（愛知県・山本勝男）←MD版餓狼伝説と同じ内容の裏技だ。草野球に認定。

●裏技リーグ欄外編≪ゲームのかんづめVOL.1≫【バドルファイターのステージクリアコマンド】バドルファイターの1人プレイ時に、2P側のパッドのスタートとBボタンを同時に押すと、そのステージを強制的にクリアできる。（新潟県・徳橋亮一・19歳）←これで、力の抜けるエンディングもすぐに見られるぞ。補欠に認定。

モンスターワールドIV
謎の商人現る

1軍

まず、ゲームを最初から開始したら、1度もセーブをせず、なおかつハートの自動販売機を使わずに沈黙の塔をクリアする。次にラパダーナの街についたら、絶対に買い物をせずに、すぐさま城の右へ進んで裏側の通路に行く。

そして左から2番目のしげみに入って方向ボタンの上を押すと、特殊な装備を売っている謎の商人が隠れていて、話しかけるごとに9999ゴールドがもらえる。

また、ここで売っている「デバッグのよろい」を使うと、ペペログゥの成長レベルを自由に設定できる。

（東京都・河村暁徳）

厳密にはもうちょっと違う条件かもしれないが、セーブも買い物もせずにここへ来ると、謎の商人が隠れている。

謎の商人には1回しか会えないので、伝説の剣、伝説の楯、デバッグのよろいを買っておこう。おそらくゲーム進行に影響はないはず。

NBA JAM(GG版)
クリントン大統領出現コマンド他

1軍

イニシャル入力画面で、以下の表のように入力したら、3文字目を決定する時に特定のボタンを同時に押すと、クリントン大統領などの異色選手が使えるぞ。

（静岡県・中野明宏・22歳）

ARKだと

やっぱりクリントン!!

最後のKを入力する時に特定のボタンを押すと、クリントンが登場。イニシャルが2文字のものは、3文字目にスペースを入れること。

イニシャル	決定ボタン
DIS	右＋1、2ボタン
UW	上＋スタート、1ボタン
ARK	上＋1、2ボタン
NET	下＋1、2ボタン
MJT	上＋スタート、1、2ボタン
RJR	上＋1ボタン
SAL	左＋1ボタン
AIR	上＋1、2ボタン
ROD	上＋1ボタン
QB	下＋1ボタン
CAR	左＋1、2ボタン
SAX	左＋1ボタン

※キャラの対応は、前号のMD版の表を参照。

バトル ファンタジー
パスワード入力モード

1軍

タイトル画面の時にA、Y、Zボタン（6Bパッド）を同時に押さえると、画面が切り替わってパスワード入力モードになる。

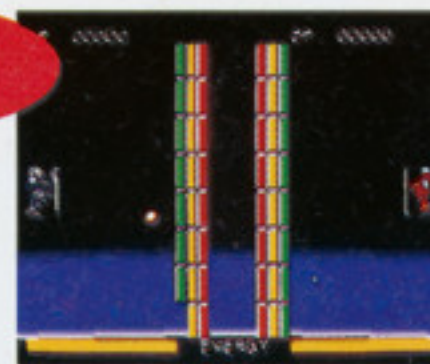
この画面で、以下のパスワードを打ち込むと、ミニゲームや隠し画面などが楽しめるぞ。

（千葉県・岡本高夫）

SET
どうやらキャラの設定資料集のようだ。

KOF
このパスワードで、キャラの影が表示されなくなる。戻したい場合は、KONと入力だ。

VIS
各キャラのオープニングとエンディングが見られる。使うのはクリア後かな？

AZY
ブラックボールアサルト2で遊べる。2人対戦専用だ。

TIM
設定変更画面で、時間制限を無限大にできるようになる。

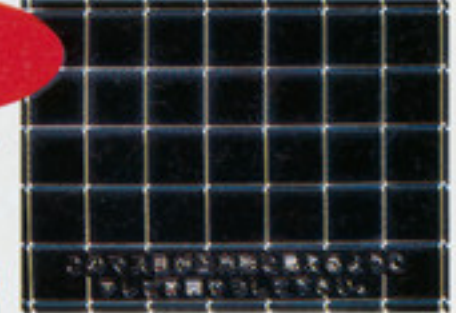
CM1
ブラックホールアサルトのコマーシャルが見られる。

BHA
ブラックホールアサルトの裏技が全部明かされる。

CM2
これもマイクロネット作品のコマーシャル。不気味。

ASP
モニターの調整用画面。BEメガ編集部のは大丈夫だな。

CM3
最後は懐かしの作品、ヘビーノバのコマーシャル。

PAD
パッドの接触が劣化していないか確認しよう。

裏技大募集！

●BEメガ裏技リーグでは、メガドライブ、MEGA-CD、ゲームギア関連の裏技を募集しています。ハガキの裏（封書も可）に、ゲーム名と発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記まで送ってください。同じ裏技が多数送られてきた場合には、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。採用者にはそのランクによって、以下の謝礼を進呈します。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク(株)
「BEEP！ メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

ランク	謝礼
大リーガー	メガドラソフト2本＆図書券5,000円分
1軍	メガドラソフト1本＆図書券3,000円分
2軍	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券2,000円分
補欠	BEメガ編集部特製テレカ＆図書券1,000円分
草野球	BEメガ編集部特製テレカ

※ゲームギアソフトをご希望の方は、メガドラソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。

●裏技リーグ欄外編〈スーパーストリートファイターII〉【早送りモード】トーナメントバトルでコンピュータどうしの試合になった場合、てきとうなボタンを押すと処理速度が上がり、すぐに決着がつくぞ。（東京都・リーサルエンボス・16歳）←こんなのは説明書に記載しておくのがスジだと思うが、いちおう掲載しておく。草野球に認定。

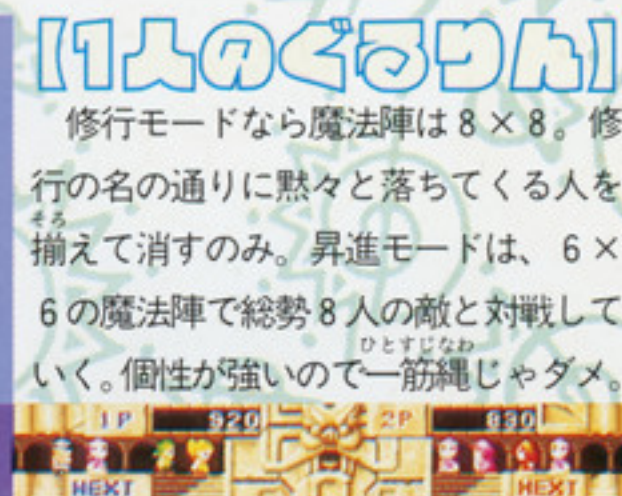
ぐるりん
©FACE 1994
発売日未定　価格未定　容量40メガ
ゲーセンでは好評稼動中

ぐるんとまわしてまわしてぐるりんぱ!!

今年はサードパーティーのソフトが目立つ。今回紹介するソフトは、NEO・GEO初参入のフェイスが贈るパズルの「ぐるりん」。フェイスはこの他に「ズパパ！」というアクションの発売も予定している。詳細は次号でやる。嘘じゃないよ。「ぐるりん」の掟は単純至極。落ちてくる人をレバーで操作したり、魔法陣を回転させたりして、縦か横に同じ人を並べる。すると並んだ人が消えていくという寸法だ。魔法陣の外へ人があふれるとおしまい。レバーでの調整よりも、魔法陣の回転が重要なポイントだ。ひたすら回して適当に消すがよい。

モードは3つ

モードは1人で遊ぶためのものが2つ、2人対戦用のものが1つ用意されている。以上。

【1人のぐるりん】
修行モードなら魔法陣は8×8。修行の名の通りに黙々と落ちてくる人を揃えて消すのみ。昇進モードは、6×6の魔法陣で総勢8人の敵と対戦していく。個性が強いので一筋縄じゃダメ。

【2人のぐるりん】
昇進モード同様の6×6の魔法陣で対戦。勝敗は3本勝負で、先に2回勝てばよい。ちなみに昇進モードと同様に、1セット消すたびに相手へガイコツを送れる。連鎖させて多量に送ろう。

NEO・GEO CD 9月9日(金)発売！ 価格は49,800円！

NEO・GEO CD

噂のNEO・GEO最新マシンはCD専用機だった。カートリッジの差し込み口はなく、CD用のトレイが前面にあるだけ。後部には、ACアダプターの差し込み口とAV端子がある。映像出力はビデオ出力の他にRGBやS端子、それにRFでも可能だ。音声出力は当然ステレオで、ヘッドホン端子はなくなっている。他にもメモリーカードの差し込み口が見あたらないが、これは内部に64キロバイトのS-RAMを装備しているためだ。以上が従来のマシンと違っているところだ。

同梱されるコントローラだが、写真にある一回り小さくなった新デザインのものが予定されている。しかし、パッドの要望も根強いため、パッドが同梱される可能性もあるようだ。続報は次号へ続く。

同時発売ソフトは24本！

発売予定タイトル	ゲームジャンル	メガ数
得点王2	スポーツ	106メガ
トップハンター	アクション	110メガ
龍虎の拳2	格闘アクション	178メガ
餓狼伝説スペシャル	格闘アクション	150メガ
サムライスピリッツ	格闘アクション	118メガ
餓狼伝説2	格闘アクション	106メガ
龍虎の拳	格闘アクション	102メガ
キングオブモンスターズ2	アクション	74メガ
ベースボールスターズ2	スポーツ	68メガ
ラストリゾート	シューティング	45メガ
ミューテイション・ネイション	アクション	54メガ
フットボールフレンジー	スポーツ	48メガ
餓狼伝説	格闘アクション	55メガ
ロボアーミー	アクション	46メガ
バーニングファイト	アクション	54メガ
ASOII	シューティング	47メガ
ゴーストパイロット	シューティング	55メガ
リーグボウリング	スポーツ	26メガ
ジョイジョイキッド	パズル	22メガ
ザ・スーパースパイ	アクション	55メガ
トッププレイヤーズゴルフ	スポーツ	62メガ
麻雀狂列伝	麻雀	42メガ
ベースボールスターズ・プロフェッショナル	スポーツ	50メガ
NAM-1975	アクション	46メガ

CDはきらきらしてカッコいいぜぇ！

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ

ロボアーミー　21,800円
'91年12月20日発売　容量46メガ

近未来を舞台にしたロボットアクション。パンチと電磁エネルギーによるパワー攻撃で相手を倒す。エネルギーがない時はキックもできるが、使い道はない。大味さが長所でもあり欠点でもある。その象徴ともいえるバギー変形時の操作感覚は、心が穏やかでないと対処不可能。

BEメガ読者プレゼント　1994年8月号

●応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、50円切手を貼(は)って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を書き、84ページを参考にアンケートに必ず答えてください。またお名前、生年月日、住所、電話番号をもれなく記入してください。必要事項の記入が不十分なものは無効になります。今月号の締(し)め切りは、8月7日(当日消印有効）です。当選者の発表は、10月号の誌上で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL　03-5642-8185)

1 お好みメガドライブソフト　30名

2 お好みゲームギアソフト　5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1994年8月7日までに発売されたメガドライブ、MEGA－CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。上記に該当しない商品名を記入の場合は無効になります。※なお、ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望ソフトをうかがいます。ご了承ください。

3 セガ　コードレスパッドセット　2名

最近はテレビ画面が大きいから、少し離れて遊んだほうがいいよ。
提供：セガエンタープライゼス

4 MD1用S端子ユニット MEGA S-01
5 MD2用S端子ユニット MEGA S-02

各5名　提供：サンタ

大画面テレビなら、これも必携。目を疑うほど画質が違いますよ。

6 角川スニーカー文庫「ラングリッサーⅡ」　5名

その完成されたシナリオと世界観は、小説でも十分読む価値あり。
提供：マル勝メガドライブ編集部

7 「ラングリッサーⅡ」ポスター　5名

こちらは販促用ポスター。ソフト発売がホントに待ち遠しいですね。
非売品／提供：メサイヤ

INFORMATION

夏休み直前！　スーパーストⅡやシャイニング・フォースCDなどの大作も出て、今年はメガドラユーザーにとって、まずまず充実した夏と言えるんじゃないかな。今月は、メガドライブのパワーアップ・ブースター、スーパー32Xの画面写真も大挙して公開され、セガサターンともどもセガの次世代マシンへの期待を膨らませてくれたはず。シカゴで開催されたサマーCESでは、任天堂の64ビットマシン、ウルトラ64の発表もあり、次世代ゲームマシンに向け各社、急展開中と言ったところか。BEメガにセガサターンとスーパー32Xの常設コーナー設置!!　なんてことも、近々ありえそうだ。乞う、ご期待！

次号は、8月8日(月)発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

月曜日～金曜日の午後4時～6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません。

BEメガ編集部ではメガドライブ及び一般関連記事の原稿が書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
［資格］●ライター希望者：東京近郊在住で、ある程度文章力のある18歳以上の方。
●編集雑用希望者：体力に自信のある方。
［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマは自由）を400字以内にまとめて、履歴書を同封の上郵送してください。採用の場合編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長
近藤　裕
●編集スタッフ
西村　亨
石坂　英作

田中　茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木　剛
（CUE）
脇野佳昭
吉岡聖乃
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
稲元徹也
（ターニングポイント）
市川和久（プロスペック）
Special Thanks
MEGA PLAY（U. S. A）
GAME FAN（U. S. A）
MEGA FORCE（France）
GAME CHAMP（Korea）
●編集アシスタント
長　ちのり
猪苗代憲
児玉賢一
戸田裕士
●編集協力
佐々木功一
折原光治
青山ようこ
梶原　智
小林　仁
戸塚井一
櫛田理子
渋谷洋一
作山哲広
森崎雄司
永田洋子
八木貴弘
窪田　剛
●レイアウト
渡辺　緑
村田雅英
星　涼二
Have a Nice Day
黒川修二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
小野田由美
深田眞理子
岡野奈保子
中沢　学
吉田正人
藤田　正（プロスペック）
塩住太郎
●フォトグラフ
鬼頭栄次
大屋哲男
大金　彰
●イラスト
八重樫彩蔵
湯川安芸子
中元正敏
吉村勇子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

MEGA DRIVE

超えられるか、俺を。

幾多の修羅場をくぐり抜け、技を研ぎすまし、
あのファイター達が新たな4人の挑戦者を迎える。

最大8人が参加できる「トーナメントバトル」をはじめ、
「ポイントマッチ」や「タイムチャレンジ」など、常識をくつがえす数々のゲームモードを搭載し、
今、メガドライブに新たな衝撃が走る!!

スーパーストリートファイターII

SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

劇場用アニメ「ストリートファイターII」
夏休み、全国洋画系ロードショー!

バトルゲーム史上最強最大を誇る「ストリートファイターII」が、「スーパーストII」の16人のキャラクターをひっさげ、ついにスクリーンに登場。〈この夏、映画が闘いを超える。〉

STREET FIGHTER II MOVIE

原案・設定/株式会社カプコン
監督/杉井ギサブロー
製作/株式会社カプコン
製作協力/株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
配給/東映株式会社

CAPCOM MODE START
CAPCOM PAD SOLDIER MD

CP SOLDIER MD™

メガドライブ用コントローラー
好評発売中
定価1,980円(税別)

きみの手に、最強の武器を持て!
カプコン・パッド・ソルジャーMD
より敏速に、より強靱に。これがあればキミの手はファイターの肉体と一体となり、複雑な連続技も絶好のタイミングで放つことができる。ライバルを超えるのは今だ!

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください

BEEP! ▶メガドライブ◀
1994 8月号
AUGUST
1994年8月1日発行
(毎月1回1日発行)
第10巻8号通巻116号
発行人・橋本五郎　編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
電話 営業03・5642・8100　編集03・5642・8125
定価540円(本体524円)

Printed in Japan

T1017659080542

雑誌17659-8